

SOLES

l'actualité sur toutes les consoles







Notre couverture : Rebel Assault™ (Mega CD) and © Notre couverture: Rebet Assault (Migrae LD) and S LucasArts Entertainment Company, Used Under Authorization. All right Reserved. Star Wars is a registred trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registred trademark of LucasArts Entertain-

GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le booklet "Mortal Kombat II, tous les personnages du jeu et leurs coups spéciaux".

MEGADRIVE 32X TOUTES LES INFOS!



La tant attendue Megadrive 32X débarque enfin. Toutes les infos en direct "live" du Japon grâce à Banana San.

RÉALITÉ VIRTUELLE ET **ULTRA 64 CHEZ NINTENDO**

En plus de ses previews extraordinaires, Banana San nous a dégoté des infos sur les nouvelles consoles de Nintendo: réalité virtuelle et Ultra 64.





Flink, de Psygnosis, sur Megadrive: le plus beau jeu sur cette console (p. 102).

AFRO THE ACROBAT (MD)

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages.

AERO THE ACROBAT (MID)	111
ALIEN VS PREDATOR (ARCADE)	150
ALONE IN THE DARK (3DO)	146
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE (GG)	140
BALL Z (MD)	100
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON (SNIN)	134
CAPTAIN HAVOC (MD)	120
DONGEONS & DRAGONS - TOWER OF DO	OM
(ARCADE)	152
DONKEY KONG (SUPER GB)	132
ESCAPE FROM MARS	
STARRING TAZ (MD)	122
EXCITE STAGE 94 (SFC)	124
LEGEND (SNIN)	106
LEMMINGS 2 (MD)	130
MAGIC BOY (SNIN)	108
MEGA BOMBERMAN (MD)	112
MEGA RACE (MCD)	147
MONSTER MAX (GB)	138
MORTAL KOMBAT II (MD)	92
MORTAL KOMBAT II (SNIN)	94
PC KID (SFC)	110
REBEL ASSAULT (MCD)	148
SINK OR SWIM (MD)	128
SUPER ADVENTURE ISLAND 2 (SNIN)	126
SUPER STREET FIGHTER II (SFC)	96
TETRIS FLASH (SFC)	116
THE MISADVENTURES OF FLINK (MD)	102
TITI ET GROSMINET (MD)	118
TOMCAT ALLEY (MCD)	144
TURN AND BURN - NO FLY ZONE (SNIN)	114
WOLFENSTEIN 3D (JAGUAR)	88
WORLD HEROES 2	98
X-KALIBER (SNIN)	136

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

- LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3. **KONCI ET SAMOURAÏ GAMES**
 - ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN.

BEST OF C.E.S. DE CHICAGO

En direct de la McCormick Place à Chicago, Spy Goku et Banane Géniale ont quêté pour vous les sept Konsol Balls.

TIPS ET ASTUCES POUR LA RENTRÉE

Une tonne de tips pour bien démarrer la rentrée et pour mieux tricher grâce à notre cher Switch, le pro du paddle.

SONIC & KNUCKLES

Un nouveau Sonic su r Megadrive arrive le 18 octobre 1994. Toutes les infos et les premières photos en page 60.

NEWS ET INFOS

Les "restes" du C.E.S. et divers potins indiscrets...

VORTEX (SNIN)

Retrouvez le talent d'Argonaut dans ce nouveau jeu équipé du Super FX sur Super Nintendo.

OMMAIR

• les tests les plus complets de toute la presse ludique

PREVIEWS

78

Les jeux qui devraient arriver incessamment sous peu (Urban Strikes sur MD, Pitfall sur SNIN...).

ATARI JAGUAR

86

Les nouveaux jeux, le CD-Rom, le Voice Data Modem et... le test complet de Wolfenstein 3D!





Sonic & Knuckles sur Megadrive. Un nouvel épisode à part entière, et une nouvelle cartouche qui va redonner du punch au monde de Sonic. Rendez-vous vite page 60.

DES MÉGA-HITS SUR CONSOLES 16 BITS!

92

Flink, le plus beau jeu sur Megadrive, Legend (SNIN), Mega Bomberman (MD) et Mortal Kombat II, plus saignant que jamais.

CD+

141

Les dernières infos et les tests des jeux sur CD-Rom sont dans CD+.

ARCADE

150

Deux nouveautés auxquelles il sera difficile de résister...

SPEEDY GONZATEST

154

Ce mois-ci, elle s'est surpassée et a testé ses jeux plus vite que jamais.

LE COURRIER DE BOMBOY

158

Il attaque votre volumineux courrier à la hache.

ZE KILLER... ARGH!...

164

Ze Killer va-t-il se teindre en blond et se faire refaire le nez?

Salut les bronzés! Si vous pensez que c'est encore l'été, détrompezvous: en ce qui concerne les jeux, c'est déjà presque Noël! Alors que les nouveautés s'étaient faites rares durant les six premiers mois de l'année, voici que le rythme s'accélère, et même qu'il s'emballe! Nous allons donc crouler sous une avalanche de nouveautés durant

les trois prochains mois et la qualité devrait être au rendez-vous car les éditeurs gardent leurs meilleurs jeux pour cette période. La lutte sera rude, et gare aux éditeurs qui essayeront de vendre des petits jeux face aux "monstres" comme Donkey Kong, Mickey Mania et autres Roi Lion! Il est vraisemblable que ces titres figureront dans le tiercé gagnant en fin d'année, mais il faut espérer que d'autres jeux de qualité auront également du succès, même ceux qui n'ont pas l'avantage de bénéficier d'une grosse licence. Je pense à des jeux très fun comme Flink, Mega Bomberman ou encore Street Racer. Quant aux très nombreux fans de baston, leur principal problème sera de faire un choix entre tous les excellents jeux de ce type qui sortent ces temps-ci... dommage que l'on ne puisse pas tout acheter! Nous tenons à vous remercier d'avoir été si nombreux à répondre à notre enquête cet été, sovez certains que nous tiendrons compte de vos suggestions. Du reste, nous faisons à nouveau appel à vous ce mois-ci. En effet, nous avons décidé que c'est vous qui éliriez les Consoles+ d'Or de l'année. La rédaction s'est longuement concertée pour élaborer une liste de trois jeux par catégorie, ce qui n'a pas été facile. Et, maintenant, c'est à vous de jouer!

Alain Huyghues-Lacour

MÉGA-CONCOURS

GAGNEZ UNE BORNE D'ARCADE MK II,
DES T-SHIRTS ET DES JEUX MK II AVEC ACCLAIM
PAGE 8.

VIDEOFIL ET ELECTRONIC ARTS
PAGE 121.

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

COINCÉ DANS SUPER METROID SUR SUPER NINTENDO? SAVOIR QUAND SORTIRA LA SATURN EN FRANCE?

Tous les mercredis de 14 h 00 à 18 h 00 et les vendredis de 15 h 30 à 18 h 00, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu...

TROMBINOSCOPE



SCOP

MISSION

Le mois dernier, le magazine "Pas d'Joie" a présenté à ses lecteurs un feuilleton intitulé "La Guerre des Lock-On". Il nous a fait beaucoup rire (comme quoi...). Dans le scénario, "H.A.L.", le boss de "Consul Moins", était abattu par un vil faquin armé du Lock-On de Bandaï. Voici donc la suite, encore jamais dévoilée au grand public, de cette désormais mythique série.







CONSOLES+, le 23/08 à 9 h 47...

'Vengez-moi, fidèles serviteurs: haro sur le château de 'Pas d'Joie', situé à Levallois-Perret, détruisez le juteux boss du dernier niveau: le terrible Siro



Fock! OK! O.K.! Go! Go!

CONSOLES+, le 23/08 à 9 h 56 . N'ayant pas de vaisseau spatial, nos lascars tentent de faire du stop.



Faut que ça saigne! Fock! O.K.! Go! Go! On y est!

LEVALLOIS-PERRET, "PAS D'JOIE", le 25/08 à 10 h 23.



O.K.! Go! Go! Fock! J'étouffe! Ssssss!

Après avoir tué et dépecé nombre de testeurs ennemis, nos vaillants gaillards tombent enfin sur le terrible Siro, dit Tessere.



CONSOLES+, le 27/8 à 15 h 36. De retour à Consoles+, les vengeurs sont accueillis comme des héros. De splendides créatures leur font un véritable triomphe!









Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu

dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles



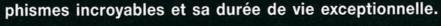
Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super



Nintendo, vous allez enfin découvrir



Mégaman, ses 12 niveaux, ses gra-





Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous

devrez sauver l'humanité...



3615 Nintendo

-MEGA CONCOURS -

DEUX GHANCES DE GAGNER

· 1ère CHANCE ·

Prenez la couverture du booklet et grattez la zone dorée. Une inscription apparaît... Surprise! Que lisez-vous ? MORTAL KOMBAT II ou FATALITY ?

- Mortal Kombat II : vous venez de gagner un T-shirt MKII avec la possibilité de participer au grand tirage au sort.
- mais le super tirage au sort vous tend les bras. En effet, vous pouvez y participer en découvrant la 2ème chance.

• 2ème CHANCE •

Découpez la couverture du booklet. Renvoyez-la dûment complétée (sur son verso pour inscrire toutes vos coordonnées) avant le 5 octobre 1994 minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

CONSOLES+
CONCOURS MORTAL KOMBAT II
SERVICE PROMOTION
75754 PARIS CEDEX 15
Un grand tirage au sort aura
lieu parmi les coupons
renvoyés.

1er prix

La borne d'arcade MORTAL KOMBAT II + un T-shirt MK II

2ème au 5ème prix

Un jew MKII (SNIN ou MD) + un T-shirt MKII

> 6ème au 50ème prix Un T-shirt MKII

51ème au 100ème prix Une casquette MKII





REPONDEZ VITE... NOUS VOUS ATTENDONS NOMBREUX !!!





PRÉPARE-TOLAU CHOC!



MIRTALLAMBAT®













SKYROCK

Reportage · Reportage · Reportage · Report

5 BONNES RAISONS D'AVOIR UNE 32!

Alors que la Super 32 X (l'"add-on" que vous connectez sur votre Megadrive pour la transformer en une console 32 bits) est en train d'être finalisée par les ingénieurs de Sega, les photos des premiers jeux circulent déjà.



Sega France compte appeler la bête Megadrive 32 X. Cela semble un peu absurde. Imaginez, dans un magasin, une honnête mère de famille qui n'y connaît rien et qui vient dans un supermarché acheter un cadeau de Noël à son fils: "Bonjour, monsieur, je voudrais une Megadrive et une Megadrive 32 X.

- Vous voulez deux Megadrive?
- Non, une Megadrive et une 32 X.

- 32 X, 32 X, je n'ai pas ça au catalogue. Mais j'ai bien une Megadrive 32 X!"

Bref, dix minutes d'explications confuses, deux cachets d'aspirine et trois coups de fil à Sega pour acheter une console! La Super 32 X semble être au moins autant le fruit du labeur de Sega USA que celui de Sega Japon, qui travaille surtout sur la Saturn. Conséquence: beaucoup des premiers jeux qui sortiront sur cette machine seront des adaptations de jeux PC (et américains!). Je ne reviendrai pas sur les Doom, les Super After Burner et autres Farenheit dont C+ vous a déjà parlé dans le dernier numéro. En revanche, je m'en voudrais (et vous, donc!) de ne pas vous livrer quelques informations concernant les jeux qui me semblent particulièrement prometteurs!

SHADOW OF ATLANTIS

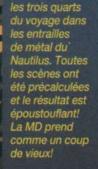
Les ruines d'Atlantis, la cité des Atlantes, se trouvent à quelques kilomètres d'H2O sous la surface. Normal: cette cité mythique, censée avoir existé quelques milliers d'années avant la naissance de Platon (IVe siècle avant J.-C.), qui le premier en a parlé, a été ravagée par un cataclysme et a coulé corps, âmes et orichalque. Ce qui est moins normal, c'est la présence, dans ses ruines englouties, d'une entité aussi mystérieuse que diabolique. A bord du Nautilus, le sous-marin du capitaine Nemo, vous vous dirigez vers la cité immergée afin de résoudre le mystère. Là, vous rencontrerez des créature aquatiques mutantes et des espèces de zombies qui batifolent sous les eaux, comme vous et moi dans notre bain, mais à quelques centaines de mètres de profondeur! Lesdites bestioles, les Krakens,

comptent envahir le monde et transformer les humains en bestioles verdâtres à peau visqueuse et à l'haleine fétide, à leur image! Vousmême commencez à vous transformer en un Kraken, et si vous tardez à résoudre l'aventure, vous finirez en grenouille mutante!



vous finirez en grenouille mutante! Un galion enfoui dans les sables à explorer!





Vous allez passer



Bien sûr, ces images ont été spécialement sélectionnées par Sega pour en mettre plein la vue. N'empêche qu'on en prend vraiment plein la vue!



tage • Reportage • Reportage •

VR DX est l'adaptation du célébrissime jeu d'arcade. Il reprend, et améliore, son petit frère VR pour Megadrive. Ainsi, on retrouve la possibilité de diviser l'écran en deux en mode 2 joueurs. De même, ont été conservées les différentes vues de la course, et la possibilité de passer de l'une à l'autre en cours de jeu. Qu'offre-t-il de nouveau? Tout d'abord, une représentation graphique complètement retravaillée, beaucoup plus proche de la version originale. Il faut savoir, par exemple, que la version 32 X affiche deux fois plus de polygones à la seconde que la version Megadrive, pourtant déjà impressionnante grâce à son processeur SVP (Sega Video Processor). Autrement dit, le jeu va bénéficier de décors beaucoup plus fouillés et d'animations nettement plus rapides. De même, le rafraîchissement de l'écran, qui était de quinze images par seconde dans VR MD, passe à vingt images par seconde dans VR DX (le

"rafraîchissement" exprime le nombre de fois que l'image est réaffichée par seconde. Plus il est élevé, plus l'animation est fluide. A titre de comparaison, la télévision affiche généralement vingt-cing images par seconde.). La palette de couleurs a, elle aussi, été sérieusement dopée. Quand la version MD s'efforçait tant bien que mal, avec les 32 couleurs de la MD, de ressembler à la version arcade, la tâche est plus aisée pour la 32 X, qui dispose d'une palette de 32 768 couleurs et peut en afficher 256. La version MD de VR laissait les joueurs un peu sur leur faim, avec seulement trois circuits. Qu'à cela ne tienne! La version propose le double, ajoutant trois nouveaux par- En mode 2 joueurs, l'écran se partage en cours à l'original.

En mode 2 joueurs, l'écran se partage en deux, comme sur la version MD.





VR retrouve une nouvelle jeunesse grâce à la puissance et aux capacités de la 32 X. Fini les tramages, les décors flous parce que limités par le nombre de polygones utilisables! Grâce à la super 32 X, mon Virtua Racing est lavé plus blanc que blanc!

Trois véhicules sont à voiture de série, style grosse BMW, à la F1. De quoi assouvir tous vos fantasmes de conducteur.





Dévorez l'asphalte des six pistes de VR DX, deux fois plus vite (ou dans la version



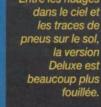
SOUS TOUTES

LES FACES

Comme dans la version arcade,

vous pouvez passer à tout moment d'un point de vue à

l'autre.







NEW GAMES

VENTE - ECHANGES - REPRISES

8 rue Jean-Pierre Timbaud 75011 PARIS (M°Oberkampf) Tél: 48.06.69.23

OUVERT:

lundi de 14h à 19h. mardi au samedi de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h.

SUPERNINTENDO

NOA TAN INCL

NOMUMM (VI)	444
SCHTROUMPFS (VF)	449
ROCK'N ROLL RACING (VF)	429
SUPER STREET FGT (JAP)	599
SUPER STREET FGT (US)	499
D.B.ZACT. (JAP)	449
SUPER METROID (US)	469
FIFA SOCCER (VF)	399
WORLD CUP US 94 (VF)	449
SECRET OF MANA (US)	499
MORTAL COMBAT 2 (JAP)	TEL
SOCCERSHOOTOUT	TEL

Pour autres titres et occasions téléphoner au 48 06 69 23

MEGADRIVE

DBZ (JAP)	449
STREET OF RAGE (JAP)	399
FIFA SOCCER (VF)	399
FATAL FURY 2 (JAP)	639
SUPER STREET FGT (JAP)	599
SAMPRAS TENNIS (VF)	449
VIRTUAL RACING (VF)	579
NBA JAM (VF)	449
COOL SPOT (VF)	299
DUNE2	449
LAND STALKER (VF)	449

NÉO-GÉO

CONSOLE LYNX ET PLUSIERS TITRES LYNX	299 À 59
TOPHUNTER	1490
KARNOV'S REVENCE	1490
WINDJAMMER	1490
SUPERSIDE KICK 2	1290
WORLD HERDES JET	1490

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo				
Nom:				
Prénom :				
Adresse:				
Code postal:				
Ville:Tél:				
Règlement : □ chèque □ mandat l	ettre			
Titres et consoles (Précisez sur quelle console)	PRIX			
FRAIS D'ENVOI (jeux : 29F - console : 55F)				
TOTAL À PAYER				
Offre valable dans la limite du stock dispe	onible.			

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

METAL HEAD

La 32 X y va, comme sa grande sœur, la Saturn, et sa consœur, la Playstation (voir Metal Jacket dans ce numéro), de son petit "destroy-them-down" à base de robots géants armés jusqu'aux boulons, le tout en 3D mappée. Le jeu se déroule dans une cité futuriste. Réalisé en polygones avec placage de texture, le terrain de vos futurs massacres vous permet de vous cacher derrière les différents bâtiments, de les escalader et, même, de les réduire en poussière. Au départ de chaque mission, il est essentiel d'écouter attentivement les instructions de vos supérieurs. Elles vous permettront de localiser facilement les robots pas-beaux de l'adversaire. Après, il ne vous restera plus qu'à les moléculiser, ce qui ne devrait pas vous poser de trop gros problèmes puisque vous êtes équipé comme un Serbe partant en vacances au Rwanda. De plus, à chaque fois que vous allumez un Gundorak, vous accroissez vos finances. Ainsi, vous pourrez acquérir le missile antitout dont vous rêviez, la dernière génération de lance-flammes, qui grille même dans les coins, ou encore un alliage très seyant pour votre armure! Plus vous avancez dans le jeu, mieux vous êtes équipé et, bien sûr, plus les missions deviennent délicates.

Le jeu est en cours de réalisation au sein de 4CS Kenkyu Kaihatsu Bu (département 4CS de recherche & développement de Sega Japon). Pour le moment, seuls le système du jeu et la ville ont été terminés, soit environ un cinquième du jeu.



Eh oui! C'est vous à l'écran!

AVOIR DES YEUX PARTOUT

Les angles de vue se modifient au fur et à mesure de votre progression, vous permettant d'avoir une vision plus claire du terrain.



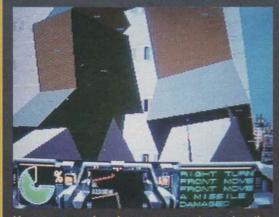




Le sol paraît un peu pauvre par rapport à la façon dont les gratte-ciel sont rendus.







Vous pouvez opérer des zooms sur votre engin rutilant de métal. Par exemple, vos pieds. Beaux pieds, ma foi, pas si faciles à chausser.



UN PHOTOGRAPHE MÉDIOCRE?

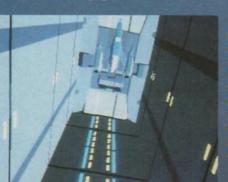
Tous les bâtiments et immeubles de la ville ont été "mappés", contribuant à renforcer le réalisme des scènes dans lesquelles vous évoluez. Il est à ce propos intéressant de remarquer la différence entre les images de Metal Head distribuées par Sega (à gauche) et celles que nous avons pu prendre: la qualité du placage de texture des immeubles n'est plus la même! Toutefois, il faut garder à l'esprit que la version que nous avons photographiée était loin d'être définitive.





BULLET FIGHTERS

Contrairement aux autres shoot-them-up disponibles à la sortie de la 32 X, Bullet Fighters offre la possibilité de jouer à deux. Vous faites partie d'une sorte de ranger de l'espace. Lors d'un vol de routine, vous recevez un ordre de mission. Vous devez suivre les instructions comrecevez un ordre de mission. Vous devez suivre les instructions communiquées par votre boss, un programme d'intelligence artificielle (I.A.), en tâchant de les exécuter le plus fidèlement possible. Mais prenez garde, il y a des pièges! Si l'I.A. vous dit: "Tournez à droite à la prochaine météorite après Beltégeuse", et que vous exécutez, vous avez tout faux. L'I.A., très taquine, n'a pas dit: "Jacques a dit de tourner à droite ..." Il faudra donc être très vigilant. Il devrait être possible de jouer avec deux 32 X reliées. Bullet Fighters est une sorte d'AX-101, à la différence qu'il est beau et que l'action en 3D, en temps réel, est nattement plus sympa. Vous aurez droit aux traditionnels combats. est nettement plus sympa. Vous aurez droit aux traditionnels combats dans l'espace: attaque de l'armada, passage dans un champ de météorites, etc. La présentation animée est splendide: vous voyez votre patrouilleur gagner son aire de lancement et surgir de la base.



d'ascenseur qui tréfonds de la base, où sont situés les hangars, jusqu'à la piste de décollage.



ments de points de vue autour de votre appareil sont aussi utiles que bien réalisés.



CARTOUCHE OU CD-ROM

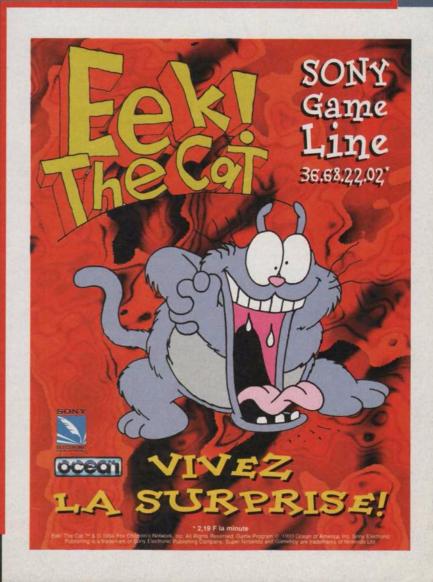
La 32 X, une fois couplée au Mega CD, peut lire aussi bien les cartouches, généralement d'une capacité de 16 à 24 Mb (soit deux ou trois méga-octets), que les CD-Rom (environ 540 méga-octets). Vous connaissez les avantages et les inconvénients de chacun (à ma gauche, la rapidité de chargement du jeu, à ma droite, une capacité de stockage colossale!). Mais la lecture de ce tableau fait ressortir un élément intéressant. Les programmeurs semblent privilégier la cartouche (sept jeux sur cartouche contre deux sur CD-Rom, les points d'interrogation signifiant que le choix du support n'a pas été encore arrêté), alors qu'un jeu CD-Rom coûte moins cher à fabriquer. Pourquoi les programmeurs de Sega utilisent-ils aussi peu le Mega CD? Première explication: les possesseurs de Mega CD sont peu nombreux si l'on compare leur nombre à celui des possesseurs de MD (sans MCD). Pour toucher le plus de monde possible, Sega a donc privilégié le support cartouche. Deuxième raison, qui a certainement pesé lourdement: la 32 X améliore la puissance de calcul, le nombre de couleurs et le son, mais pas les temps d'accès du MCD, qui reste toujours aussi lent. Or, certains jeux d'action ne peuvent s'accommoder de temps de chargement trop longs.

NOM DU JEU

ULTIMATE FIGHTING SURGICAL STRIKE SUPER MOTO-CROSS VR DELUXE BULLET FIGHTERS METAL HEAD FARENHEIT SUPER AFTER BURNER TEMPO **36 GREATEST HOLES**

SUPPORT

CARTOUCHE CD-ROM CARTOUCHE CARTOUCHE CARTOUCHE CARTOUCHE CD-ROM CARTOUCHE



Reportage • Reportage • Reportage • Repo

LES AUTRES JEUX ATTENDUS

Parmi les autres jeux que l'on pourra découvrir au moment de la sortie de la 32 X, il en est deux qui devraient mériter le détour

STAR WARS ARCADE Il y aura tout d'abord Star Wars Arcade, conversion du

Il y aura tout d'abord Star Wars Arcade, conversion du jeu (moyen) d'arcade. Quatre niveaux vous attendent durant lesquels vous devrez transformer en chaleur et lumière les chasseurs-X, les destroyers stellaires et l'étoile Noire. Bref, vous incarnez Luke Skywalker, et la Force est avec la 32 X!



Un petit chasseurTie essaie de vous rentrer dedans. Une petite torpille à photons et cela ne sera plus un problème.

GOLF'S GREAT 36 HOLES

Golf's Great 36 Holes est (respirez profondément, vous allez être surpris) une simulation de golf, activité à mon sens aussi intéressante que la cueillette de champignons en Asie du Sud-Est. Avis aux amateurs de cueillette de champignons en Asie du Sud-Est.



Au milieu de la pelouse, il y a un drapeau. Sous le drapeau, il y a un trou. Dans le trou, il devrait y avoir votre balle.

UNE CONSOLE DE JEU PLUS PUISSANTE QU'UN 486 DX À 66 MHZ!

On vous a déjà donné les spécifications, comme d'habitude en avant-première, de la 32 X. Mais, je dois en convenir, ce n'est pas très parlant. Pour vous donner une idée de la puissance de la bête, nous avons pris comme étalon un PC 486, un des ordinateurs les plus puissants parmi la famille des compatibles PC. Question animation, sans même évoquer les avantages traditionnels des consoles sur les ordinateurs (coprocesseurs câblés hard pour les déformations, zooms et autres rotations de sprites...), la 32 X dispose d'une arme secrète: les deux pages vidéo. Certes, ce n'est pas nouveau et des machines comme l'Apple II ou la console Atari en possédaient il y a déjà quelques années. Cette technique consiste à prévoir une zone mémoire vidéo dans laquelle la prochaine image à afficher est préparée. Dans un système qui ne possède pas ces deux pages vidéo, à chaque fois, on efface l'image à l'écran. Puis on redessine la nouvelle directement à l'écran. Cela prend quelques dixièmes de seconde, nuisant à la rapidité de l'animation. En revanche, sur une machine possédant deux pages vidéo, pendant qu'on efface l'image à l'écran, on redessine l'image suivante dans la mémoire vidéo. Puis celle-ci est transférée vers l'écran et affichée instantanément, pendant que l'ordinateur prépare la suivante!

Sega nous assure que la 32 X peut, avec ses deux processeurs 32 bits Risc, afficher 50 000 polygones à la seconde, sans astuces de programmation particulières. Certes, on reste loin des 180 000 polygones/seconde de Virtua Fighters. Mais, à titre de comparaison, DID Design, un éditeur de jeux britannique qui a réalisé l'un des meilleurs simulateurs de vol 3D TFX, reconnaît que leur système ne peut afficher sur un PC 486 à 66 MHz que 22 000 polygones (hou! les

nuls). Et un tel PC vaut au moins dix mille francs (et encore, si vous connaissez le fils de la concierge du beau-frère qui tient le magasin!). La 32 X (avec une MD) vaudra dans les deux mille francs!

LE RETOUR DE LA MARS

Si vous avez suivi les épisodes précédents de notre feuilleton "L'univers impitoyable des consoles 32 bits", vous n'êtes pas sans savoir que la Mars était le nom de code que portait le projet 32 X. Or, regardez un peu le nom qui est sur la petite machine, à côté du logo Sega. Voilà, c'est tout. Vous vous en fichez de savoir à quoi ressemble le kit de développement? Moi aussi, mais il ne faut pas le dire.



Sur le kit de développement se trouvent les cartouches de 2 et 3 Mo des jeux 32 X.



THE ULTIMATE FIGHTING

Alors que la Saturn proposera Virtua Fighters, le "Street Fighter" de la 32 X est une création originale. Le jeu prend place dans un futur lointain, dans lequel les progrès de la médecine sont tels que l'on peut greffer n'importe quel organe n'importe où. Les combattants peuvent perdre un organe en cours de combat sans pour autant arrêter de se battre. Vous constituez votre guerrier en sélectionnant les organes et l'équipement cybernétique dont vous voulez l'équiper. Durant le jeu, certains organes ou parties du corps peuvent changer de taille. Ainsi, si vous décochez un coup de pied, celui-ci va tripler de volume, et ce sont finalement des orteils géants que déguste votre concurrent! N'importe laquelle des parties qui composent le corps des combattants peut ainsi changer de taille, et devenir plus

redoutable. Ultimate Fighting possède une autre caractéristique originale. Le jeu fait très largement appel aux capacités de la console en matière de zoom. Les sprites grossissent ou s'amenuisent très rapidement au cours des combats. Bien sûr, en cas d'agrandissement trop important, il y a un problème de pixellisation, mais la technique contribue à donner son rythme à ce jeu de baston. Par ailleurs, il est possible que le titre de cette cartouche change d'ici àsa sortie. Il est loin d'être fini et, par exemple, les noms des divers combattants n'ont toujours pas été fixés.



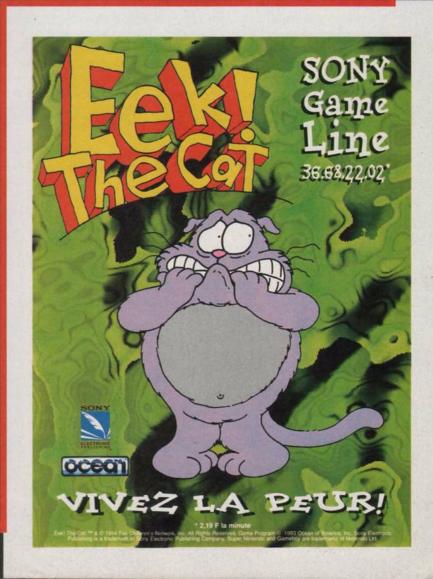
Sous la violence du coup de pied, le casque d'un des combattants se décroche, dans des nuages de sang quelque peu pixellisés.



Selon le principe du ricochet, déclenchez une onde de choc qui enverra votre adversaire au pays des rêves.



Sur la coque d'un vaisseau spatial, le combat se poursuit sur fond de planète Mars.



LE JAPON EN DIRECT

Reportage · Reportage · Reportage · Report

STORY OF THOR

ncient, un label de sega, nous a concocté une véritable merveille. Story of Thor se déroule quelques siècles en arrière, au bon vieux temps des Vikings barbus, grands, blonds et dolichocéphales. Vous allez devoir vous colleter avec la faune et la flore locales, des guerriers en armure, des orcs et des gnomes répugnants, mais aussi avec les divinités du coin. Et, en premier lieu, Thor qui, dans la mythologie viking, incarne le dieu de la foudre. Combinant jeu de rôles et jeu d'action, Story of Thor est techniquement un véritable joyau. Affrontements, déplacements... se déroulent sur le modèle d'un jeu de combat vu de trois quarts, aux antipodes du sys-

tème japonais de combat, genre Phantasy Star ou Shining Force! Sans utiliser une pseudo 3D isométrique aussi "carrée" que celle de Landstalker, Story

of Thor est, graphiquement, à se taper la tête avec le marteau de Thor! Et les animations suivent. Détaillées, fluides, elles recourent à une nouvelle technique de programmation: le TID (Transfer Interrupt Driver). Celui-ci permet d'afficher une très gande quantité de sprites à l'écran sans que leur animation s'en trouve ralentie. Les sprites des personnages sont conçus en 3D, ce qui permet de les afficher sous plusieurs angles, selon leur position. Un exemple simple pour illustrer la chose: lorsque vous utilisez l'arc, le sprite d'une petite flèche file tout droit. Si l'adversaire que vous visez était en train de se déplacer et que vous avez mal anticipé ses mouvements, la flèche, comme dans la réalité, rate sa cible! Pour vous donner une idée, plus de cinq cents positions du sprite de votre héros ont été créées! Fini les jeux où votre héros ne dispose que d'une petite dizaine de postures. Sega, avec Story of Thor, est passé à la vitesse supérieure, et on comprend facilement pourquoi la cartouche, qui possède une sauvegarde, pèse 3 Mo! Après Landstalker, vous vous éclaterez sur Story of Thor!

あれ、おかえりはルオ。また土掘りかい?…え、遺跡発掘?

Comme tout jeu de rôles qui se respecte, interroger la population est indispensable pour recueillir des indices.





A

Votre coup de dague laisse ce garde sans voix... et sans vie! Attention à celui qui porte une arbalète. Un carreau est si vite arrivé!



A

Ce n'est pas parce que vous vous trouvez dans un jeu de rôles que vous allez pouvoir vous tourner les pouces! Comme dans un beat-them-all, les boss sont légion!

tage Reportage Reportage Reportage

SI VIS BELLUM, PARA TONNERRE

Vous ne vous embarquez pas dans l'aventure sans de sérieux atouts. D'une part, vous disposez d'une arme blanche, ou de jet. Au début de l'aventure, vous êtes largué dans la nature, avec une dague qui ressemble plus à un canif qu'à une arme sérieuse! Il faudra vous y faire. Mais, rapidement, vous récupérerez des outils un peu plus sérieux. Un glaive améliorera votre allonge, percera plus facilement les armures et pénétrera plus profondément dans les chairs de vos adversaires. Vous pourrez également mettre la main sur des armes de jet telles que l'arbalète, la lance ou l'arc.

Lance-flammes et armes bactériologiques ne sont pas au menu mais vous pallierez cette lacune avec quelques sorts magiques, l'autre type de moyen de défense à votre disposition. Sauf si vous êtes trop nouille pour dépasser les premiers écrans, vous allez bientôt pouvoir enflammer vos adversaires, les immobiliser, les subdiviser en portions, augmenter de quelques dizaines de bars la pression atmos-phérique au sein de leur cavité cérébrale.



La situation est simple: le dragon n'apprécie pas votre présence. Dépêchez-vous de lui régler son compte ou votre partie risque de s'arrêter rapide-



ment. Au passage, notez la taille du sprite du dragon, et sa représentation, de trois quarts, qui nous change un peu des boss de face ou de profil! Admirez aussi la modification de l'éclairage du sprite de votre héros quand il lance son sort!





Pour continuer votre route, il vous faudra éliminer ce monstre. Sa langue extensible, qui surgit tel un cobra, vous posera quelques problèmes.





Story of Thor vous entraînera dans de furieux combats, surtout au sein des donjons. Heureusement, ici, vous bénéficiez de l'appui d'un génie, matérialisé sous la forme d'un nuage

jaunâtre. Après avoir liquidé vos adversaires, courez vous emparer du coffre.

.





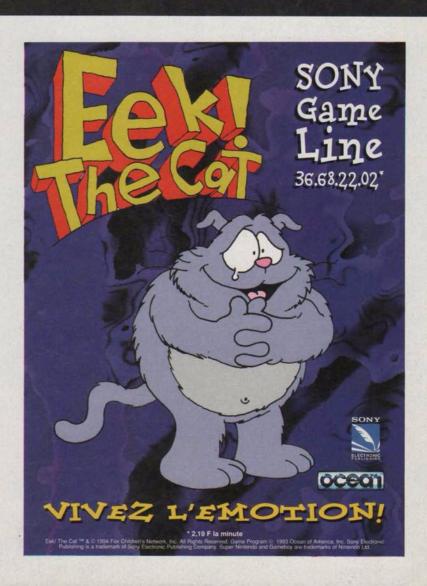
Vous ne ferez pas que de mauvaises rencontres. Certaines créatures, génies ou dieux, vous aideront dans votre quête.





Ce boss se déplace à toute vitesse, tout en semant des bombes à retardement.





Reportage • Reportage • Reportage • Report

ROCKIAN CAPCOM/MD RICHARD REGISTRATION REGIS

apcom, ayant découvert que l'on pouvait aussi gagner de l'argent avec la Megadrive, se met à convertir ses titres sur la machine vedette de Sega. Après le coup d'envoi de Street Fighter II, c'est un autre pan de la culture capcomienne qui tombe aux mains de "l'ennemi héréditaire"! L'éditeur

d'Osaka n'a pas converti Rockman X de la SFC à la MD, comme on aurait pu s'y attendre. Il a préféré pe vieille technique de la compilation, qui avait servi à

reprendre la bonne vieille technique de la compilation, qui avait servi à Nintendo avec son Mario All Star. Les deux sociétés ont employé la même recette: combiner une compilation avec une adaptation des premiers épisodes de la série, remis au goût du jour. En effet, Rockman Megaworld ne contient rien d'autre que les trois premiers épisodes de la saga Rockman (qui porte le nom de Mega Man aux USA et en Europe) parus sur NES.

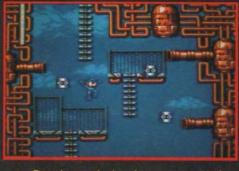
Cette cartouche permettra à tous ceux qui sont passés de la NES à la Megadrive de retrouver leur vieil héros, et aux possesseurs de MD qui n'ont jamais, ja-jamais navigué sur les eaux NES de découvrir le petit robot. Les jeux ont été redessinés de manière à tirer le meilleur parti des capacités graphiques de la MD. Les fonds, notamment, qui étaient

souvent noirs, sont désormais ornés de splendides décors. De même, le son a été complètement revu. En revanche, le jeu et les écrans sont identiques et vous retrouverez les mêmes pièges aux mêmes endroits. Propos: un savant plus doué que les autres, le docteur Light, a inventé un robot extrêmement perfectionné, Rockman (ou Mega Man). Encouragé par cette réussite, il produit d'autres automates. Mais son assistant, le docteur Wily, le trahit. Il reprogramme les robots pour que ceux-ci l'aident à accomplir son noir dessein: la conquête du monde. Seul Rockman, qui réussit à échapper à Wily, reste fidèle à son créateur. Lui seul peut éradiquer les armées cybernétiques du traître. Dans le premier épisode, il part combattre les robots de Wily et leur impose sa loi. A la fin du jeu, le mégalomane vaincu implore son pardon et promet de s'amender. Mais, quelque temps après, l'incorrigible reconstruit discrètement son armée de robots et menace à nouveau de s'autoproclamer maître du monde. Rockman, dans le deuxième épisode, repart donc au boulot. Dans le troi-

sième, le docteur Light, qui a conçu un projet devant apporter la paix dans le monde (le brave homme), a besoin de cristaux d'énergie. Ceux-ci se trouvent dans des mines. Mais les robots qui y travaillent sont devenus fous et en interdisent l'accès. Appelé à la rescousse, Rockman repart à l'attaque, avec son chien-robot Rush, qui ne porte jamais de muselière, même à la plage.



Hot-Dog n'est pas le genre de chien-chien à qui l'on a envie de donner un su-sucre.



Dans le monde des airs, prenez garde à ne pas rater une plate-forme ou un tiki. Une chute risque d'être fatale.



Contrairement à sa version SFC, qui avait bénéficié d'un sprite redessiné, Rockman Megaworld utilise un sprite identique à celui de la version NES, hormis la couleur.



feront tout pour vous renvoyer au docteur Light sous la forme d'une caisse pleine de boulons! N'attendez aucune compassion de vos frères robots.





Rockman est ici aux prises avec Woodman, un des boss de fin de niveau. S'il réussit à s'en défaire, il pourra récupérer son arme ou sa technique d'attaque.

rtage • Reportage • Reportage • Reportage



Dans l'univers de Rockman, les sauts sont essentiels pour rester en vie. Vous passez en effet la moitié de votre temps à sauter et

Capcom a annoncé deux autres nouveaux jeux, conversions de jeux d'arcade, sur SFC. Dans les deux cas, il s'agit de beat-them-all.

THE PUNISHER

Le premier n'est autre que The Punisher, inspiré des comics américains. Vous incarnez un beau brun ténébreux, muscé et mal rasé, qui se balade comme tout super-héros un peu sérieux en collant de danse noir, avec une tête de mort blanche imprimée sur son torse viril. Ledit Punisher est un psychopathe congénital qui bute tous les Pas-beaux qu'il croise au couteau, à la grenade, au lance-flammes, à la clé à molette, au revolver, au fusil d'assaut. C'est tellement défoulant!



Le pistolet d'assaut confortablement calé contre l'épaule droite, vous allez faire deux jolis cartons.



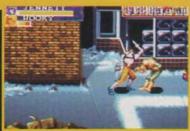
Il vous le dit lui-même: c'est le Punisher, et pas Bozo-le-clown! La preuve: il n'a pas le nez rouge...

CAPTAIN COMMANDO

Le second jeu, Captain Commando, est d'une originalité toute nippone. Imaginez: un super-héros avec une armure de cyborg, qui se balade dans les rues de la ville en faisant le ménage.



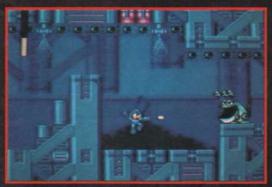
Et un petit coup de chaleur sur permanente, un! Vous ne risquez pas de défriser avant longtemps.



Cette espèce de momie est un membre de l'équipe de Captain



Les deux barres, en haut à gauche de l'image, représentent votre niveau d'énergie, ainsi que celui du boss que vous affrontez.



Liquidez ce crapaud avant que les têtards qu'il vous envoie ne passent à l'attaque.

EXCEPTIONNEL!

Appelle vite le

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone et gagne :



Et une chance de plus de gagner :

- 1 console Méga CD II
- 1 console SuperNintendo et
- les dernières cartouches de jeux du moment

Magicado - 2,19 F la minute



Code Bonus: 899

EARTHQUAKE

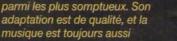
Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

SAMURAI SPIRIT

akara s'est lancé à nouveau dans l'adaptation d'un petit chef-d'œuvre de SNK: Samurai Spirit! Ce jeu de combat, qui a fait le bonheur des possesseurs de Neo Geo et des amateurs de jeux d'arcade, est connu hors du Japon sous le nom de Samurai Shodown. Douze combattants s'affrontent. Contrairement aux autres jeux de baston, Samurai Spirit accorde une place prépondérante aux armes blanches. A coups de katana, de faux, de shuriken, de cimeterre, de lance ou de fleuret... les joyeux drilles de Samurai Spirit s'en donnent à cœur joie! Ces armes augmentent la puissance et l'allonge des coups portés et, plus généralement, renforcent l'intérêt du jeu. Lorsque deux adversaires s'affrontent au corps à corps, arme à la main, les deux lames s'entrecroisent, et c'est alors le joueur qui appuiera le plus rapidement sur un des boutons du joypad qui réussira à se dégager le premier. Par ailleurs, rien n'est plus amusant que de faire sauter la lame des mains de son adversaire, laquelle va alors se ficher dans le sol, puis de lui interdire de la

reprendre en repoussant ses faibles coups de poing et de pied! La seule solution pour lui est de lancer une attaque spéciale (chaque personnage en possède généralement trois) pour repousser l'adversaire le temps de récupérer son arme. Certains adversaires, tels Nakoruru et son aigle ou Galford et son chien, utilisent leur bestiole pour effectuer des coups spéciaux. Nakoruru peut ainsi, en saisissant les pattes de son aigle, s'envoler dans les airs avant de foncer sur son adversaire à la vitesse de l'éclair. Galford, tel le ninja de Shadow Dancer, envoie son chien sur ses ennemis.





musique est toujours aussi bonne... Remarquez au passage que Earthquake a perdu son arme.

Sur Neo Geo, ce décor compte



Les armes s'entremêlent et les esprits s'échauffent. C'est à celui qui appuiera le plus vite sur le bouton que reviendra le droit de garder son épée. L'arme de l'autre lui échappera des mains...

DE L'ART DE MAÎTRISER SES COUPS...

Tout joueur se doit de connaître sur le bout des doigts les coups spéciaux de son personnage. Leur nombre varie selon le personnage, et leur réalisation s'opère sans bavures pour peu que vous sachiez opérer les manipulations adéquates (arcs de cercle, pression de plusieurs boutons simultanément...). Les coups spéciaux que vous pouvez mettre en branle une fois désarmé sont les plus délicats. Si la notice ne propose pas la totalité des coups spéciaux (ce qui m'étonnerait), apprenez que les manip' sont les mêmes que sur Neo Geo... Peut-être avezvous un ami qui connaît un copain dont la grand-mère est fanatique? Il suffit de lui demander...

modiance



Charlotte, "notre petite Française", manie le fleuret avec une belle ardeur. Haohmaru est en train d'en faire les frais... Un doublé somptueux: Nakoruru fond vers sa proie, tel le faucon sur le rat, tandis que Haohmaru esquive en réalisant son coup de sabre enroulé.

用务







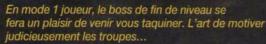
Alors que le ninja Hanzo vient de disparaître, Tam Tam crache sa boule aux mille esprits dans l'espoir de le faire revenir...



rtage • Reportage • Reportage • Reportage

Amakuza, voici celui contre lequel vous n'aurez de cesse de lutter. Son pouvoir est immense et la magie qu'il mettra en œuvre pour vous terrasser est dévastatrice. Vous remarquerez que le niveau dans lequel vous combattrez va évoluer au fil des rounds. Durant le premier round, une énorme pierre trône au dernier plan. Au second, cette pierre explose, laissant place à un brasier, et le troisième round marque l'arrivée de la bête.







Vous entamez le second round de combat contre l'ultime boss du jeu. Surveillez la boule qu'il a en main, c'est d'elle qu'il tire tout son pouvoir.



"La sagesse des anciens se lit dans leur regard.. La force, elle, se sent dans leurs épées." (Proverbe shaoudiiian)



degré d'agressivité. Plus elles sont remplies et plus vous tapez fort et, retour de bâton, plus les coups que vous recevrez feront mal...



SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

Fifa International Soccer



Dragon Ball Z 2

Les Schroumpfs

Super Metroid Chaos Engine Mortal Kombat II

New: DBZ 3

=

STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris Tél. & Fax: 43 54 41 44 Métro: Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez. vendez. achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

> Livraison 48h chrono

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H DISPONBLE ARCADE CARD SUR NEC: Téléphonez

399

449

TEL

499 F

449 F

2-45 L	
माणा गर्म	A A A
ENDING TO THE	
	punananana 🖄

SUPER NES Soccer Shootout Breath of Fire Le livre de la Jungle Super Street Fighter -2

NEO GEO Console 1900 F Super Side Kick 2 World Heroes 2 Jet Top Hunter

Samouraï Shodown	TEL	Hert of Fighting 2	14901
Fatal Fury Special	649 F	MEGADR	IVE
Ranma 1/2 4 Yoyo Hakusho 2 Sailor Moon S	399 F TEL 649 F	DBZ 2 (FR)	499 F
CONSOLES ET JEUX 3 DO DISP	ONIBLES	Le livre de la Jung Super Street Fight	le 499 F er 549 F

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN SATELITE GAME: 15, bd Voltaire, 75011 PARIS

Egalement disponibles jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles. Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

SARL LMS - STOP GA	MES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris disponibles. Prix modifiables sans préavis.
Manual Control of the	PRIX Nom Prénom
	Adresse

	Adresse
	— CP/_/_/_/_/ — Ville Tél
TOTAL + frais de port sux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	— Règlement : o Chèque Signature : o Mandat-Lettre o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

Reportage · Reportage · Reportage · Repor

LA 64 BITS DE NINTENDO: AU-DELA DES CONSOLES?



Lors du C.E.S., Nintendo dévoilait deux jeux qui donnaient une idée des capacités de la future 64 bits de Nintendo, l'Ultra 64. La racine latine "ultra" signifie "au-delà". L'Ultra 64 est-elle "au-delà" de ses concurrentes, la PS-X et la Saturn?

C'est dans l'espoir de connaître la réponse à cette question que nous nous rendîmes à la présentation. Vous l'aurez remarqué, il était interdit de prendre des photos. Ce que Nintendo a bien voulu montrer à quelques personnalités, développeurs et journalistes privilégiés est à la fois décevant et excitant. Celle-ci, on le sait, est développée par Nintendo en collaboration avec Silicon Graphics, un constructeur américain d'ordinateurs très puissants, et devrait voir le jour dans un an environ, succédant ainsi à la SFC. Les deux jeux étaient terminés, il s'agissait de produits finalisés et non pas de "maquettes jouables".

DEUX JEUX D'ARCADE QUE L'ON VERRA BIENTÔT SUR ULTRA 64

CRUISIN' USA

Le premier jeu dévoilé était une course de voitures, Cruisin' USA. Réalisé par la société américaine Midway, il s'agit d'une course qui se déroule à travers tous les Etats-Unis. La borne d'arcade, de couleur rouge, a la forme d'une voiture dans laquelle le joueur prend place. En face de son siège se trouve le volant et l'écran du jeu. Vous avez à votre disposition quatre véhicules portant des noms poétiques tels que La Bomba, une véritable bombe, une Corvette, voiture de sport américaine, la Devastator VI, qui passe en force grâce à sa carrosserie à toute épreuve, et, enfin, l'Italia, une voiture de sport italienne. Le jeu, à l'opposé de la mode actuelle, est entièrement en bit-map et non en 3D mappée, comme les Daytona USA et autres Ridge Racer II. C'est-à-dire que les véhicules, aussi bien que les décors, sont des dessins réalisés par des graphistes, et non pas des assemblages de polygones en 3D en images de synthèse. Il est possible de choisir un angle de vue parmi trois proposés et le changement de vitesse peut être manuel ou automatique. Bref, il n'y a rien de vraiment nouveau dans cette course de voitures, si ce n'est une chose: la vitesse d'animation. Par rapport aux autres courses en bit-map telle Final Lap R, l'animation du décor est dix fois plus rapide. Les arbres et autres éléments du décor défilent vers vous en augmentant de taille (c'est ce qui crée l'impression de vitesse de votre véhicule) de façon nettement plus fluide et rapide que ce que l'on a pu voir jusqu'à présent.

KILLER INSTINCT

L'autre jeu présenté, Killer Instinct, est dû à Rareware. Il s'agit d'un clone des jeux de combat à la SF II. Sept combattants s'affrontent sans pitié. Il y a Spinal, un squelette portant un casque et un bouclier, et armé d'un glaive. Melt Down est une créature de métal en fusion. Jago est une sorte de ninja, armé d'un katana et affublé d'une armure qui protège une partie de son thorax. Il y a aussi Fulgore, TJ Combo, et Chief Thunder. Le dernier personnage s'appelle Warwolf, et c'est un loup-garou. Les sprites des différents adversaires ont un rendu des textures et des matières excellent. Les attaques, gardes et coups spéciaux des protagonistes ne sont guère originaux: on retrouve tous les grands classiques du genre. Là encore, la différence se situe surtout dans l'animation des décors, qui ont fait l'obiet de prouesses.

Un niveau se situe au sommet d'une montagne. Au centre de la scène se trouve une statue gigantesque. Lors des tournois, que les combattants se déplacent d'un côté ou de l'autre, la statue reste toujours au centre de l'écran. Au début, on n'y prête pas attention puis

ce détail finit par piquer notre curiosité. On finit par s'apercevoir que les deux combattants se battent non pas en ligne droite, comme dans n'importe quel jeu de baston, mais en tournant autour de la statue, laquelle sert de pivot! Un autre niveau a lieu sur un pont suspendu. Les adversaires peuvent s'éloigner l'un de l'autre jusqu'à se trouver à deux ou trois cents mètres l'un de l'autre. Le jeu effectue alors une sorte de zoom arrière. Bientôt, les sprites des combattants, qui mesuraient un tiers d'écran lorsqu'ils étaient face à face sur le pont, ne font plus que quelques centimètres. Mais c'est la première fois qu'on obtient un zoom d'une telle amplitude et d'une telle fluidité! Cependant, Instinct Killer n'est pas sans défaut. Ainsi, les couleurs des décors de fond sont d'une pauvreté affligeante, réduits à quelques teintes de gris pour le niveau qui se passe dans la neige. Dans un autre niveau se déroulant dans une salle de boxe, ce défaut est encore plus évident. Les sacs d'entraînement pendus au plafond sont colorés par des bandes de couleurs distinctes, comme ce que l'on peut voir dans certains jeux sur Mega CD...

QUELQUES DECEPTIONS CEPENDANT!

Cette présentation nous a un peu laissés sur notre faim. En effet, on n'a pas vu l'Ultra 64, mais seulement deux jeux en version arcade. L'un tournait sur une borne de coin-up et, quant à l'autre, mystère: on a seulement vu un écran incrusté dans un mur avec deux joypads qui en sortaient. Quelle machine était derrière? Une Silicon Graphics à plusieurs dizaines de milliers de francs? Une carte d'arcade? En tout cas, pas le moindre petit bout de console Ultra 64 visible à l'horizon! Je suis sûr que bien des gens se demandent comment le plombier moustachu va réussir à faire rentrer les chips d'une Silicon Graphics dans une console qui devrait coûter autour de 1 500 francs!

En ce qui concerne les jeux, Nintendo laisse entendre que les jeux d'arcade basés sur la technologie Ultra 64 seront strictement identiques à leurs versions consoles. J'en accepte l'augure. Mais je prévois aussi une multitude de futures difficultés. Les sorties de jeux d'arcade sont relativement lentes par rapport à celles de jeux sur consoles, car les éditeurs arcade sont nettement moins nombreux. S'il est facile de convertir un jeu d'arcade en version console, je suppose que le contraire se fera aussi aisément. Or, il y a facilement une dizaine de nouveaux titres pour SFC tous les mois. Faut-il croire que les éditeurs vont commercialiser, pour multiplier leurs recettes, leurs jeux sur console Ultra 64 et sur sa version arcade? Y aura-t-il un contrôle de Nintendo, une sorte de "seal of quality", pour les versions arcade? Jusqu'à présent, les jeux d'arcade, parce que peu nombreux, étaient d'excellente facture. Avec la multiplication de versions arcade de jeux consoles (malheureusement pas toujours excellents!), va-t-on assister à une baisse de la qualité des coin-up? Le nombre d'éditeurs ayant les ressources nécessaires pour se lancer à la fois dans la console Ultra 64 et l'aventure arcade risque d'être très réduit. Or, ce ne sont pas nécessairement les éditeurs les plus importants qui sont les plus innovants... Enfin, alors que la 3D mappée apparaît désormais comme la technique à la mode, les deux jeux présentés, Instinct Killer et Cruisin' USA, n'étaient que des jeux en bit-map, utilisant une technologie plus classique. Faut-il en conclure que la 3D mappée n'est pas le domaine de prédilection de l'Ultra 64? Est-ce parce que les outils 3D du kit de développement ne sont pas encore optimisés? Il est encore un peu tôt pour le dire.

LE NOM DE LA 64 BITS DE NINTENDO: ULTRAFFLIGEANT!

Nintendo a fait très fort. Alors que, depuis plusieurs mois, Nintendo appelait "Reality" sa future machine, et que le public commençait à s'y habituer, voilà que l'appellation change, et au profit d'un vocable aussi tarte que ringard! La 64 bits de Nintendo portera donc le doux nom d'Ultra 64. Nintendo ne s'est sans doute pas aperçu que, depuis les années soixante-dix, les noms de produits ont évolué. Non, ce mot ne désigne pas une lessive ni une pilule contraceptive mais bien une console censée être le nec plus ultra de la technique des jeux vidéo! Et hop! une bourde marketing, une!

Heureusement que Nintendo n'a jamais sorti son lecteur de CD-Rom pour la SFC. Imaginez le nom qui lui aurait été donné, du style Hyper-Mega-Super-Ultra-Nintendo-CD-Rom-de-la-mort-CX 2000! On l'a échappé belle!

LA CONSOLE VIRTUELLE DE NINTENDO: PLEIN LES YEU

Consoles+ vous avait parlé, dans son numéro de juin, d'une future console Nintendo aux caractéristiques aussi mystérieuses qu'étranges. Distincte du projet Reality (dont l'appellation officielle est désormais Ultra 64), cette console serait basée sur un microprocesseur 32 bits et proposerait des jeux en réalité virtuelle pour un prix étonnant: moins de 20 000 yen (environ 1 200 francs) pour la console et des jeux moins chers que ceux qui tournent sur SFC, et le tout devrait être disponible au Japon, en automne!

En fait, cette nouvelle console serait une sorte de Game Boy VR! Le joueur placera devant ses yeux une sorte de casque. Les images seront projetées directement dans l'iris de l'œil. Le joueur ne regardera donc pas un écran, ou même deux écrans en couleurs LCD, comme dans le cas des casques de réalité virtuelle usuels, il recevra directement dans un de ses yeux (ou les deux) les images du jeu! Celles-ci seront monochromes, et pourront simuler un univers 3D, basé sur des assemblages de polygones. Avec son casque sur les yeux, le joueur verra se dresser devant lui, par exemple, un monstre, qui n'existera que pour lui. S'il tend la main, il ne touchera que du vide (heureusement)!

Le joueur devrait porter à la ceinture la console en elle-même, qui contiendra le jeu et le système d'alimentation, et qui sera reliée au casque par un câble. Le prototype décrit ici fonctionne parfaitement. Mais Nintendo, à partir de cette technologie rachetée à une société américaine de projection d'images dans l'iris (technique qui existe déjà dans le domaine médical mais aussi dans le domaine militaire, pour les casques de pilote d'hélico), a développé sept projets différents. Certains sont basés sur une console de salon, d'autres sur une espèce de portable. Il est donc fort possible que, d'ici à sa sortie, la console subisse quelques modifications liées à tel ou tel projet.

Il ne reste plus qu'à espérer que cette projection d'une image directement dans l'œil ne donnera pas la migraine au bout de dix minutes de jeu ni ne déclenchera une nouvelle campagne anti-jeux vidéo dans le genre "Laissez-vivre les épileptiques photosensibles!"...



Reportage · Reportage · Reportage · Report





lyo a beau être la benjamine de l'équipe des Ghost Chaser, son punch n'a rien à envier à celui de ses coéquipiers!

près avoir réalisé, au printemps, le jeu d'arcade Denjinmakai (cf. Consoles+ n° 31), qui signifie le dieu des démons A pres avoir realise, au printemps, le jeu d'aroude Don, le leur d'aroude Don, le leur d'aroude Don, le jeu d'arou nom un peu différent, Ghost Chaser. A part la qualité des décors, légèrement moindre, la conversion est fidèle à l'original. L'histoire se déroule en 2079. La Troisième Guerre mondiale a été un succès: les trois quarts de l'humanité ont été liquidés! Le monde est donc plongé dans l'anarchie la plus complète. Des bandes de mutins mutants pillent et tuent. Seules quelques cités-Etats ont su préserver un semblant de paix et de justice. L'une d'elles a mis au point un réseau

BANPRESTO/SFC

informatisé pour lutter contre l'accroissement de la criminalité. Celui-ci est censé surveiller, réguler et prévenir toute activité non conforme à la législation. C'est un succès, et la mégalopole retrouve la calme et la sécurité. Mais un beau jour, des bandes de créatures répugnantes (du genre de celles qui ne lisent pas C+!) et de robots disjonctés, les Fantômes, commencent à s'infiltrer dans les faubourgs, puis dans la ville elle-même, sans que le réseau réagisse. Une section spéciale de cyborgs est créée. Leur mission: arrêter à tout prix les Fantômes et découvrir pourquoi l'ordinateur central n'a pas fonctionné correctement.



Lorsque votre personnage exécute un coup spécial, il est environné d'un halo lumineux.



Makai est en train de concentrer son effectuer une



L'équipe spéciale au grand complet. Un mode 2 joueurs est prévu.

attaque spéciale contre le cyborg à tête de chien.







Cette torche humaine me rappelle furieusement un autre jeu signé par un autre éditeur!

MICROVELLAIM

PREPAREZ-VOUS AU GRAND CHOC!...











200 F Dragon Ball Z II VF 529 F Turbo Kit MORTAL KOMBAT II 529 F Virtual Bart 499 F Maximum Carnage 499 F Super Manette PAD 159 F

Megadri nette Super Pro 249 F Virtual Bart Manette Super Pro Maximum Carnage 459 F Dragon Ball Z II VF 459 F

NEWS

BA X Bandaï et NEC SUPER FX : téléphoner ..et aussi mangas et goodies

BON DE COMMANDE à renvoyer à MICROVELLA - C.C. Géant Casino, av. J. Prévert 13730 St Victoret Téléphone : 42.75.24.24. - Fax : 42.79.16.98. (faire le 16 de Paris). Ouvert de 9 à 20 h

Jeu(x) et type de console P C+35 TOTAL + frais de port Frais de port : 25 F		PRIX Nom Prénom
		Adresse
		Règlement : o Chèque Signature :
		o Mandat-Lettre o Contre-remb. +35 F

Reportage • Reportage • Reportage

RIDER'S SPIRITS





En haut de l'écran, deux rétroviseurs reflètent vos deux avant-bras, recouverts du cuir blanc de votre blouson de motard, et la verte prairie. Il faut dire, comme vous pouvez le vérifier dans l'écran du bas, que vous vous êtes quelque peu égaré parmi les pâquerettes du bord de la piste. Les indications de l'écran vous indiquent que vous êtes le huitième (autrement dit, le dernier!) de la course. Mais vous n'avez pas dit votre dernier mot. En effet, vous avez collecté deux items: des pneus spéciaux et un moteur gonflé à bloc.

Ainsi ce jeu de Nintendo, une course recourant au mode 7 de la Super Famicom. La cartouche est dotée d'un DPS (circuit spécialisé du même type que celui qu'on trouve dans Star-Wing) et offre de ce fait une réalisation vraiment décoiffante. Grâce à tout cela, les animations sont superbes, créant l'illusion de la vitesse de façon très convaincante. A la différence de Mario Kart, il ne s'agit pas d'une course de voitures, mais de motos. Celles-ci offrent la particularité de pouvoir s'élever quelques instants dans les airs, par exemple pour doubler un groupe de concurrents opiniâtres!

Les personnalités des conducteurs sont, c'est le moins que l'on puisse dire, très marquées: cela va du blouson noir au skin, en passant par la midinette! Il en va de même pour les capacités de leurs engins. Les terrains sont assez variés, offrant des sols de différentes qualités: chemins de terre dans lesquels on s'embourbe, bitume, herbe ou étendues marécageuses. Les courses se déroulent de jour comme de nuit. Plusieurs modes sont proposés: Entraînement, temps limité, Grand prix... Les parcours contiennent des items bien utiles pour finir les épreuves en tête. Dans le mode 2 joueurs, le plus plaisant, l'écran se divise en deux, et chacun des participants voit alors le circuit par les yeux de son motard.



Le loubard à la casquette de cuir se prend pour Brando. Penché dans le tournant à en toucher le sol, il s'apprête à doubler un concurrent.



Lorsque vous affrontez la console, la moitié de l'écran affiche les deux rétroviseurs de votre engin pétaradant. Ils vous permettent de suivre l'évolution de vos poursuivants.



Eh! oui, comme vous le confirme un coup d'œil rapide au plan du parcours du bas, vous êtes en tête, bien que talonné par vos adversaires.

- 1/2 RANMA Fiche technique, fan club...
 - 4 Cassettes vidéo DBZ Officielles, en Secam VF en vente sur TOON !!!
 - 5 News par jour En moyenne, de Son GOTOON
- 10 Heures
 Toute commande reçue avant
 10h est expédiée le jour même!
 Catalogue complet (mangas,
 OAV...) sur le serveur.
- 27 Fan Clubs Délirer, informer, communiquer
- 24 H / 24 Dialogue en direct avec les fans
- 173 Fiches techniques
 Tout sur tous les D.A.
- 487 Francs
 DBZ 2 sur Super Nintendo (VF)
- 715 Petites Annonces Ach. Vds. Ech. Mangas, Jx, K7
- 3018 Messages Dans le Fan-Club DBZ
- 3615 TOON
 La référence depuis 2 ans
 1,27F/mn seulement

5000 Francs à gagner



Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

4. //

on, il ne s'agit pas d'une simulation de page d'un format bien connu! En fait, ce CD-Rom devrait plutôt permettre d'assouvir une pulsion fort répandue: devenir maître du monde (ou du moins, maître de ce côté-ci de l'hémisphère!). Cela arrive beaucoup plus souvent qu'on ne le pense. Tenez, prenons un individu au hasard... Moi, par exemple, eh bien! je reste persuadé d'être une sorte d'élu, de génie du Mal, appelé à vous gouverner tous, pauvres humains! Nyark! nyark! nyark!

D'ailleurs, je ne suis pas le seul. Il n'est pas un mois sans qu'on entende les ronflements de la tronçonneuse de Ze Killer en train de s'expliquer avec Sam au sujet de leur future prise de pouvoir. Ils ont décidé de s'allier pour y parvenir – chacun d'entre eux s'apprêtant d'ailleurs à éliminer l'autre une fois au pouvoir. Ils se sont partagé les tâches: Sam s'occupera du téléphone, des usines mondiales de

pizzas et de Coca-Cola. "Ze" gérera les usines d'armement, les projets nucléaires et patronnera les polices génétiques, les milices populaires et les camps de rééducation pour les éditeurs de jeux passés au "Top daubes".

Les pauvres, ils ne se doutent de rien, ils ne savent pas que j'ai pris deux longueurs d'avance. J'ai utilisé la méthode du prof VonKlugg (Ernest), que l'on peut résumer par "Tu commences tout petit, tu finis tout grand!". J'ai débuté par la pièce la plus petite de ma cage à lapins d'appartement tokyoïte: les water-chiottes! Une fois ces lieux maîtrisés, j'ai frappé plus fort, étendant mon emprise sur tout le reste de mon home! L'année prochaine, j'attaque l'immeuble, dans deux ans, le quartier, et j'ai calculé que Tokyo devrait tomber entre mes mains dans quinze ans (à treize heures quarante-cinq, très précisément!). Pourquoi vous raconté-je tout cela? Tout simplement pour vous faire com-



Après avoir monté votre petite compagnie de train, les affaires tournant, la bourgade initiale se transforme en petite ville.



La ligne de chemin de fer vous permet de mettre en valeur la région.

Veillez à prendre les décisions adéquates si vous ne voulez pas que les habitants désertent en masse, acculant votre entreprise à la faillite!

prendre que cela ne sert à rien de vous lancer à la conquête de la Galaxie, je suis déjà sur le coup! Si, malgré tout, vous persévérez dans cette voie, écrivez-moi au journal, je vous laisserai peut-être deux ou trois petits trucs à conquérir comme les DOM-TOM (Guyane, Martinique, Corse...), le Rwanda ou l'Antarctique ...

Palliatif à ces envies d'absolu, le jeu d'Art Dink est une sorte de Sim City. Comme dans ce dernier, vous devez faire croître une ville en prenant les décisions adéquates. Mais, de plus, vous pouvez accélérer les choses grâce à votre compagnie de trains. Mais oui, vous disposez d'un petit train qui serpente dans la montagne fleurie. C'est-y-pas mignon! Ledit train-train vous permet de relier votre cité au reste du monde, accélérant son développement. En tant que P-DG de la compagnie de chemin de fer, vous devez choisir les emplacements des gares, les horaires des trains, décider d'investir dans de nouvelles lignes ou de nouveaux wagons... Ce CD-Rom est une adaptation d'un jeu sur ordinateur. La version PS-X est quasiment similaire à l'original, si ce n'est une visualisation 3D bien meilleure, plus détaillée et plus rapide.

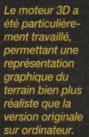
Avec A. IV sur Playstation et Sim City 2000 sur Saturn, la lutte pour la meilleure adaptation des grands classiques sur consoles 32 bits débute! "Ma simulation est plus belle que la tienne!" et "C'est même pas vrai, celui qui z'y dit, c'est celui qui y est (pas)!"... Cela devrait se poursuivre par l'arrivée, chez les deux rivaux, d'un clone de Doom (une version améliorée de Wolfenstein 3D), puis d'une repompe d'un SF II... La gué-guerre entre les deux géants ne fait que commencer!



Grâce à la puissance de calcul de la PS-X, vous pourrez vous déplacer dans la ville en faisant varier les points de vue.

rtage • Reportage • Reportage •





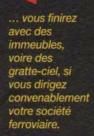


Commençant avec de simples maisonnettes...











Bienvenue à

l'Empire State

Building



Reportage • Reportage • Reportage • Repo



a semaine dernière, pour célébrer la Nuitde-la-nouvelle-Lune-qui-éclaire-d'unelueur-blafarde-la-pousse-de-riz-que-le-ventdu-soir-fait-palpiter (fête locale nippone comparable à notre Saint-Glinglin), je me suis rendu dans un troquet pour y vider un godet de saké.

Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir, affalé au comptoir, Goldorak! Le pauvre n'avait pas fière allure: couvert de plaies et de bosses, son armure en piteux état, son fulguro-poing en capilotade, il semblait être de retour du Rwanda, après un petit tour dans le sud du Liban et en Serbo-Croatie. Intriqué, je m'enquis des raisons de son misérable état. Il me raconta que les temps étaient durs, que le statut de super-héros dans les dessins animés nippons était injustement dévalué, que la concurrence déloyale des petits jeunes était de plus en plus rude (surtout celle d'un certain Dragonbolzèd!), que le prix du yaourt au sushi ne faisait qu'augmenter tous les jours... Bref, qu'il était au rancart, quasiment fini. Il ajouta que la reconversion n'était pas chose facile. Il avait bien décroché un rôle de super-méchant dans une série télévisée japonaise - et niaise l'opposant à Godzilla, allié pour la circonstance aux Sailor Moon, pendant que Ranma un-vaut-mieux-que-deux et son copain Gundam le prenaient à revers, mais il n'avait pas tenu deux semaines. Ensuite, il avait trouvé un nouveau job chez Pony Canyon. Quittant la télé, il avait opté pour le domaine des jeux vidéo, des petits Mickey animés. Il s'était dit que c'était le genre de travail qui lui conviendrait: un petit boulot cool dans un univers de conte de fées où, au pire, il devrait arracher une princesse des griffes d'un dragon... En fait, comme il me l'a raconté, l'expérience l'a traumatisé. "Au téléphone, on m'avait dit que le travail n'était pas compliqué, qu'il suffisait que je me présente dans leurs locaux et que je comprendrai immédiatement ce dont il s'agissait! Ah! ça, oui, j'ai vite compris! Je suis tombé sur des fous, des furieux, des fous furieux! A côté d'eux, les troupes de choc de Vega font figure de Bisounours en vacances. J'ai toqué à la porte du bureau qu'on m'avait indiqué: pas de réponse! J'ai recommencé

LA 3D PASSE LE MUR DU SON!

Cette série de photos est tirée d'une séquence d'attaque de votre robot. Dans le ciel, derrière des montagnes, surgit un robot adverse. Tandis que vous avancez pesamment grâce à deux réacteurs placés sur vos épaules, il fonce vers vous. Ayant repéré le danger, vous commencez à pivoter tout en ouvrant le feu avec la mitrailleuse lourde qui équipe le bras droit de votre engin. Les balles traçantes, qui dessinent une sorte de ligne en pointillés, finissent par trouver leur objectif et un des réacteurs du robot orange prend feu! Les flammes, d'un réalisme étonnant, gagnent bientôt tout l'appareil. Le point de vue change à nouveau, comme si une caméra tournait autour de votre robot camouflé, lequel a achevé de pivoter. Sa première cible détruite, il poursuit sa mission. Ayant une nouvelle cible dans sa ligne de mire, il ouvre le feu pour la seconde fois tandis que les restes de la carcasse du robot orange brûlent encore. De la première image à la dernière, il ne s'écoule qu'une seconde et demie, moins de temps qu'il n'en faut pour compter jusqu'à deux! Cela vous donne une petite idée de la rapidité de la PS-X, qui mouline comme une folle pour calculer et afficher autant d'images de synthèse en si peu de temps!



rtage · Reportage · Reportage



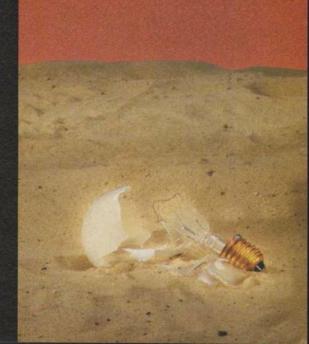








Bienvenue à Las Vegas



Reportage · Reportage · Reportage · Report

plus fort, toujours rien. Je suis entré, et alors là: l'enfer! Imaginez une bande de robots géants aux petits yeux cruels, balèzes armés de gros missiles, de canons au plasma, n'ayant de cesse de shooter tout ce qui bouge dans le coin. Des cinglés, pas de doute, j'étais tombé sur des cinglés! Ce bureau devait être une espèce d'asile pour vétérans des guerres de l'espace. En quelques secondes, je me suis fait allumer une bonne douzaine de fois. A côté de ça, Beyrouth, c'est le Club Med! J'ai réussi à me planquer dans la corbeille à papier, bien décidé à y rester jusqu'à ce qu'ils aient fini de s'entre-tuer. Les pilotes prenaient place dans la tête des robots. Ces derniers mesuraient approximativement trois fois la taille d'un être humain. Il y avait huit sortes de robot, chacun semblant disposer d'une vitesse de déplacement, d'un blindage et d'un armement différents. Au début de la tuerie, il était possible de choisir d'affronter les sept autres robots, ou bien de s'allier avec d'autres pour combattre six, cinq ou quatre colosses de métal. Des cartes de l'environnement dans lequel les cinglés s'affrontaient pouvaient être consultées. Les champs de bataille allaient de la zone urbaine, où les combattants pouvaient s'abriter derrière des immeubles et tendre des embuscades, à un désert torride. Les affrontements se déroulaient aussi bien de jour que de nuit, dans la lumière blafarde des intensificateurs de lumière... Evidemment, à la fin, à Pony Canyon, ils ont trouvé que je ne faisais pas l'affaire, que j'étais trop mou... Avoir combattu tant de Golgoths pour en arriver là!..."

Son récit m'émut tant que je ne pus retenir mes larmes. Je réglai l'addition, c'était tout ce que je pouvais faire pour lui.



de de

D'aut

de d

joueu

cons

Le ré

tion,

d'une

cons

Quar

modi

d'un

rtage • Reportage • Reportage •

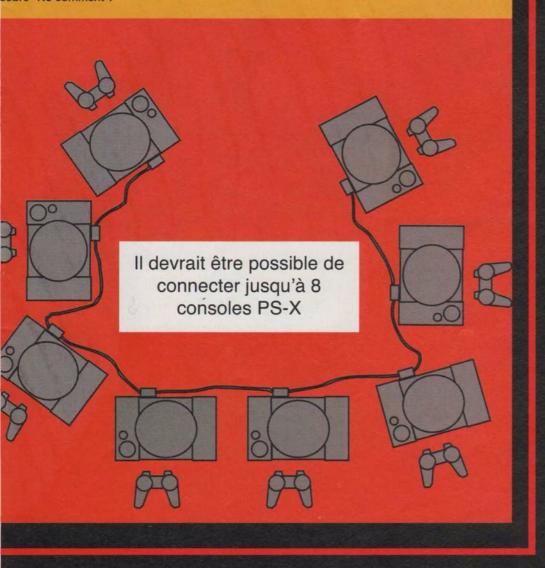
RÉSEAU PS-X

Selon certaines informations, l'éditeur Pony Canyon envisagerait de rendre Metal Jacket compatible avec un mini-réseau made in Sony qui relierait plusieurs PS-X, permettant à huit joueurs de s'affronter. Le dispositif consisterait en un boîtier que l'on connecterait derrière chaque Playstation, les boîtiers étant reliés les uns aux autres par un câble. Ce système ne serait autre qu'un minuscule réseau local, comparable à celui qu'on trouve dans les ordinateurs, et notamment celui d'Apple, le plus simple actuellement: Appletalk. Le principe en est simple: les consoles sont reliées entre elles et les informations passent de l'une à l'autre. Il est donc possible de concevoir des jeux où les divers protagonistes peuvent s'entraider ou s'affronter, et cela sans que les joueurs soient pénalisés par le système, contrairement aux solutions multi-

joueurs des consoles actuelles: que cela soit Sonic 2 sur MD ou Street Racer SFC, pour n'en nommer que deux parmi les plus fameux, les inconvénients pour les joueurs sont eux ordres. D'une part, l'écran est partagé, limitant la visibilité du jeu pour chacun des joueurs. re part, la machine risque d'être"ralentie" puisqu'elle doit réagir aux sollicitations en temps réel eux individus. Un réseau local supprime ces désagréments. L'écran n'est pas divisé: chaque ir dispose d'un jeu plein écran. D'autre part, chaque joueur dispose de toute la puissance de sa ple.

seau est dit "local" car les joueurs doivent se trouver à proximité les uns des autres. Pas quescomme avec un modem qui envoie les données en utilisant les lignes téléphoniques, de jouer s ville à l'autre. Le maximum de Playstation connectables serait de huit consoles, ce qui est déjà équent.

d ce réseau sera-t-il disponible? A quel prix? Existera-t-il sous la forme actuelle? Y aura-t-il des fications par rapport au projet actuel? Mystère et boule de pétanque! Chez Sony, on se contente sobre "No comment".





Bienvenue à Central Park

Reportage • Reportage • Reportage • Repo

O.B. CLUB

ombinant le plaisir aristocratique du golf (dont les Nippons raffolent) et les joies du jeu d'action/puzzle, O.B. Club nous change un peu des éternelles et traditionnelles simulations de ce sport. Ici, il n'est plus question du golfeur vu de dos, au premier plan de l'écran, se traînant mollement sur un green lymphatique. Le jeu de NCS met en scène un golf très particulier, aussi marrant que dynamique. Le terrain est un univers étrange, et c'est un bric-à-brac d'objets qui sert à en définir les limites. Les joueurs, au nombre de quatre, sont des espèces de lilliputiens qui évoluent dans une demeure géante et son jardin. Le but consiste à faire évoluer quatre boules colorées jusqu'à la fin du parcours, de façon à les placer dans leurs trous respectifs. Le petit golfeur que vous dirigez matérialise la direction dans laquelle il va

expédier sa balle grâce à une ligne pointillée, plus ou moins longue selon la puissance du coup. Des obstacles gênent la progression des balles, des dénivellations les éparpillent, des pièges les retiennent ou les expédient à l'autre bout du terrain! Et il y a presque cinquante niveaux/parcours, de quoi vous occuper quelque temps! Un petit jeu graphiquement très sympathique, sans ambition démesurée, qui semble devoir être à la hauteur de sa mission première: faire passer de bons moments au joueur!



La partie se déroule dans le jardin.
Les flèches sur le sol vous indiquent la direction que les boules devront emprunter, les unes après les autres, afin de les plonger dans le trou.



Avec un peu de chance, vous allez pouvoir faire d'une pierre deux coups! Mais attention à ne pas taper comme une brute: la rivière qui serpente autour du green mettrait un terme définitif à vos prétentions de golfeur.

LA TABLE AU TOP-NIVEAU

Les niveaux d'O.B. Club sont aussi divers que variés. Dans cette maison et ce jardin, immenses au regard de votre taille minuscule, les différents objets forment des parcours délirants. Ceux-ci, généralement dessinés de facon assez simple, sont aisément identifiables. Par exemple, dans la cuisine, le terrain n'est autre qu'une table, bordée de packs de lait, de fromage et de toasts! Des saucisses reliées les unes aux autres délimitent des couloirs dans lesquels il vous faudra faire passer vos quatre boules à l'aide de votre club de

Utilisez les différents éléments du décor pour placer vos boules dans le trou après un nombre minimal de rebonds.

Le sol est parfois recouvert de substances, non pas inscrites au tableau B, mais cependant assez dangereuses pour faire déra-



Na. I HOLE DE DOR ME TO SERVICE DE LA CONTROL DE LA CONTRO



Le sol, jonché d'obstacles et parsemé de dénivellations, ne facilite pas la progression de

vos boules de couleur.



On passe d'une table de la cuisine, maculée des restes d'un petit déjeuner copieux, à l'anglosaxonne...

No. HOLE

PAR

... à un bureau d'écolier. Une table de cuisine peut également servir à réviser ses leçons!

rtage · Reportage · Reportage



Le pipe-line vous fait gagner du temps si vous avez réussi à découvrir, quelques écrans plus haut, sa discrète entrée.



Voici l'un des nombreux trous qui vous attendent. Allez-y mollo: la force de votre coup n'est pas adaptée à la distance!







Vous allez devoir guider vos boules dans un labyrinthe formé de pans de mur de pierre et de statues de l'île de Pâques.



Sous vos pieds, le terrain est si inégal que la boule rouge risque fort de ne pas rouler droit.



Bienvenue à Golden Gate Bridge





La mission commence le 30.08.94.

Urban Strike est une marque d'Electronic Arts

Pour la première fois affrontez des hondes de

Vous en avez assez des petits sprites disséminés sur votre grand écran?

Essayez Legend avec ses grands sprites, un graphisme somtueux et d'étonnants effets spéciaux.

Une action palpitante au pays fantastique de Sellech où le courage et le maniement de l'épée sont indispensables à la chute des hordes sauvages, armés de massues et de hallebardes.



Sony Game Line

Nouveautés et concours sur le

36.68.22.02

sur Super Nintendo, guerriers moyennageux!





KON

Un jour du mois de juin, Niiico reçut un appel téléphonique. Une certaine Miss Ema Peu, de nationalité britannique, voire écossaise, lui transmit une information capitale: "Ze Konsol Plus magazin is very goud but hiz rentabiliti is very bad! Everybody iz sleeping or fouting pas grand-chose. In ze royaume, God bless it, with only two pipol... we make a terrific and wonderfoul bloody magazine! I am ze specialist of youropéan

BONS BAISERS DE CHICAGO

On attendait beaucoup de l'édition 94 du CES de Chicago car on pouvait raisonnablement espérer y découvrir la Saturn et la PSX ou encore le fameux Project Reality de Nintendo. Mais, finalement, nous y avons surtout vu des nouveautés! Morceaux choisis...

ega faisait l'impasse sur la Saturn et, si Sony et Nintendo présentaient bien leurs petites dernières, ils l'ont fait hors salon, dans des hôtels, et encore fallait-il obtenir une invitation (ce qui, curieusement, était plus difficile chez Sony que chez Nintendo). Il fallait montrer patte blanche pour pouvoir jeter un coup d'œil à ces nouvelles machines et il n'était absolument pas question de prendre la moindre photo. A cet égard, on constate une évolution très nette des salons

américains. En effet, jusqu'à l'année dernière, c'était à qui présentait le plus grand nombre de nouveautés, et chacun de montrer ses plus beaux jeux pour impressionner les visiteurs. Depuis cette année, la tendance s'est totalement inversée: c'est à qui sera le plus discret!



Un salon parano

Ce curieux phénomène s'explique tout simplement par la parano qui règne chez les constructeurs, ces derniers passant leur temps à s'espionner, modifiant constamment leurs nouvelles consoles en fonction des performances supposées de celles de leurs concurrents. Il semble même que certains constructeurs laissent volontairement filtrer des informations bidon sur les capacités de leurs machines pour bluffer leurs concurrents! Bien que ce phénomène soit particulièrement lié au hard, il existe également, dans une certaine mesure, au niveau du soft. Par exemple, l'année dernière, Virgin présentait Aladdin à Chicago et tout le monde pouvait y jouer librement; cette année, Le Roi Lion était présenté dans l'arrière-boutique du stand (une petite pièce gardée par un vigile). Parano, peur d'être copié par un concurrent... ou tout simplement petit coup de frime? Il faut reconnaître que les Japonais arrivent en force dans les salons et il semblerait que des programmeurs viennent là pour piquer les idées des concurrents. L'année dernière, on pouvait voir une bonne dizaine d'employés de Capcom regroupés autour de la version d'Aladdin que présentait Virgin. Ils analysaient le jeu et prenaient de notes afin d'améliorer leur propre version de ce jeu. Cela dit, ce Roi Lion, qui devrait être l'un des gros succès de la fin de l'année, était loin d'être terminé et, contrairement à Aladdin l'année dernière, ce n'était pas le meilleur jeu du salon... Donkey Kong lui volait la vedette!

Nintendo casse la baraque!

A Chicago, contrairement à ce qui s'est passé lors des derniers salons, c'est Nintendo qui dominait largement son adversaire, et pas seulement

parce que Sega avait choisi de ne pas être présent (à l'exception d'une salle de presse de dimensions plus que modestes!). En effet, Nintendo présentait le plus beau jeu de l'année (le génial Donkey Kong) et démontrait ainsi brillamment que, loin d'être une machine en fin de course, la Super Nintendo n'était pas encore exploitée au maximum et qu'il est possible de créer des jeux très impressionnants sur cette machine. De plus, Nintendo marquait un point en dévoilant l'Ultra 64. Domination, donc, mais il convient d'émettre quelques réserves. En effet, si Donkey Kong a impressionné tous les visiteurs du salon, c'était le seul jeu SNIN de ce niveau sur le stand Nintendo, Tetris 2 ou Uniracers étant loin de faire le poids à côté de ce chef-d'œuvre. De plus, si l'on ne peut que craquer devant un jeu d'une telle beauté, cela ne veut pas nécessairement dire que nous allons voir arriver des tas de petites merveilles de ce type sur la SNIN. Hélas! les choses ne sont pas aussi simples. En effet, la cartouche de Donkey Kong ne fera pas moins de 32 méga et, pourtant, ne coûtera pas plus de 450 francs! Il faut dire que Nintendo est seul à pouvoir s'offrir ce luxe car, au prix auguel ce fabricant facture les cartouches à ses licenciés, l'éditeur qui voudrait faire la même chose serait obligé de vendre la cartouche entre 700 et 800 francs, à moins de le vendre à perte! Aussi, à moins que Nintendo n'accepte de faire un effort, aucun autre éditeur ne pourra publier un jeu de cette qualité sur la SNIN. En ce qui concerne l'Ultra 64 (le nouveau nom de la Project Reality), on peut également se poser quelques questions. Les deux jeux que nous avons découverts étaient présentés dans leur version arcade. Les versions sur consoles devraient être strictement identiques, ce qui serait franchement génial! Nintendo affirme pouvoir fabriquer une console aussi performante que les machines d'arcade actuelles et la vendre moins de 1 500 francs. La société semble totalement sûre de son coup mais moi, je demande à voir!

Sega s'est pris la grosse tête?

Il est amusant de constater que Sega et Nintendo ont inversé les rôles. Pendant des années, Nintendo régnait sans partage aux USA, tout en maintenant le secret le plus total sur ses projets, tandis que Sega montrait tout, y compris des projets tels que le casque de réalité virtuelle, qui devait être commercialisé fin 93, dont on ne parle plus guère. Mais, maintenant que Sega est premier aux USA (en 16 bits, bien sûr!), c'est Nintendo qui se mouille et montre plus de choses que son concurrent. Du reste, Sega n'a même pas pris la peine de venir au CES, préférant présenter son propre show sans même inviter la presse. Pourquoi communiquer lorsque l'on est le premier?

Alain Huygues-Lacour



press. So I will give you a piss od advice. Go to ze C.E.S. in Chicago and find the seven Konsol Balls. With the power of zem, everising will be O.K." Il fut décidé d'envoyer dans les Amériques une équipe de choc constituée de Spy Goku et de Banane Géniale. Leur mission: trouver les sept Konsol Balls, cachées à proximité de chacun des meilleurs jeux du salon, et les réunir avant d'obtenir le droit de réaliser un vœu. En s'appro-

chant du stand de Ludi Games, Spy Goku et Banane Géniale découvrirent une affiche. Une grande course dans les allées du C.E.S. était organisée pour le lancement de Street Racer...

ous avez aimé Mario Kart? Vous adorerez Street Racer... Bon, c'est vrai, elle était plutôt facile, cette pub, mais après tout, assez parlante: achetez donc une version vaguement améliorée de l'illustrissime Mario Kart... Vaguement améliorée? C'est qu'à regarder Street Racer d'un peu près, on découvre progressivement que Mario Kart n'est pas insurclassable. Le mode 2 joueurs?

Dépassé, mon ami: Street Racer vous invite à jouer à quatre simultanément... Les armes de jet telles que les carapaces? Rien de plus ringard: il vous faut les capacités spéciales des huit coureurs en piste pour être dans le vent. Les personnages de Mario? Moins valorisants qu'un bon gros biker, bien moins excitants qu'une belle plante, du genre de Surf Sister, qui vampirise les coureurs à l'aide

de baisers ravageurs, pas vrai? Franchement, vous n'en avez pas marre des trois modes de jeux proposés par Mario Kart, après les avoir parcourus en long, en large et en travers? Essayez donc les cinq modes de Street Racer: un Entraînement, un Duel, un Championnat, un Rumble (sorte de chasse à l'homme) et une partie de football.

Le jeu avait l'air si séduisant que les deux compères s'inscrivirent à la course, d'autant que l'enjeu excitait leurs appétits: une Konsol Ball! Spy Goku monta sur son nuage supersonique, pendant que Banane Géniale recourait à une capsule-voiture de course! Le combat fut rude: les adversaires étaient motivés, notamment Satanas et Diabolo, qui voyaient là l'occasion de guitter leur job actuel (un Ecran splitté pour le mode 2 joueurs. petit boulot dans un jeu sur 3DO) pour intégrer Street Racer! Banane Géniale, grâce à quelques peaux jetées sous les roues de ses concurrents, réussit à remporter la victoire. Nos joyeux lurons tenaient la première Konsol Ball!



.. écran plein. Vous apprécierez au passage le petit coup de fouet que Raphaël adresse à Sumo San.



UBI SOFT/LUDI

SNIN

NOVEMBRE

Dix décors comprenant

chacun quatre circuits.

voilà pour la petite info.

Sachez également qu'une

option vous permettra de

revoir votre course sous

divers angles.

Mais en mode 1 joueur...



N'avez crainte, vous ne perdrez aucune profondeur de champ, même en mode quatre joueurs.

Astro Gogo Bomber Man 2 Dragon Ball Z2 **Dragon Ball Z3 Fatal Fury Spécial** 629F Fifa Soccer 419F Fighter's History Final Fantasy 6 Fx Trax Goemon Fight 2 Mortal Kombat II Tél Pocky & Rocky 2 589F Ranma 1/2 4 399F Samoural Shadown 629F SUPER SF II 529F World Heroes II 589F You You Hakusho 2 589F NEO GEO Art of Fighting 2 Karnov's Revenge 1450F Samouraï Shadown 1350F Super Side Kick 2 1450F Top Hunter 1490F World Heroes 2 Jet 1450F

385F

569F

440F

649F

539F

625F

549F

529F

GOODIES DBZ RANMA, SAILOR MOON

RAMI CARDS, FIGURINES POSTERS, MANGAS.

Manettes Infra-rouges ELEFLY

Deux manettes + Recepteur 249F

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE CONSOLE!

= 20 % plus rapide 199 Fr = jeux en plein écran = Compatible JP/FR/US Testé dans Consoles +

BON DE COMMANDE

Nom:..... Prénom : Adresse:.... Ville:..... C.P.:....Tél:.... Console:....

TITRE PRIX Je paie au facteur + 40 F Frais de port (console : 50 F/autres 30 F) TOTAL A PAYER Je règle : □ par chèque □ par mandat

VIDEO GAMES

5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41

BEST OF C.E.S.

NINTENDO SNIN-GB NOVEMBRE Pendant que Banana Géniale faisait une pause, jouant à la marelle avec une attachée de presse dans un coin du C.E.S., Spy Goku, les yeux rivés sur son détecteur de Konsol Balls, se dirigea vers un stand imposant, celui de Nintendo. Pas de doute, une des boules était cachée dans le coin. Le stand de l'éditeur-constructeur-candidat au poste de maître du monde ressemblait à une mini-jungle

artificielle. En l'honneur, sans doute, de leur nouveau jeu, songea le perspicace Spy Goku en pénétrant dans le stand géant.

onkey Kong Country était sans conteste LA révélation du C.E.S. de Chicago: plaisir de jeu digne d'un bon vieux Mario, décors et personnages entièrement travaillés avec les outils d'Alias (Silicon Graphics) et immensité du jeu sont les caractéristiques principales du monstre. Rendez-vous compte: il a fallu dix ans à Nintendo pour sortir ce superbe gorille de son placard. Ces dix années passées à errer dans les labos de Nintendo lui auront permis, avec le concours de Rare (la boîte qui a conçu le jeu), de retrouver un cousin éloigné de Spy Goku, j'ai nommé Diddy Kong. Pour vous, ces retrouvailles revêtent une importance capitale: quand votre personnage principal mourra, vous aurez une nouvelle chance de continuer votre quête. Diddy Kong prenant le relais (eh! non... vous ne pourrez jouer à deux). Arpentant les nombreux niveaux, qui fourmillent d'idées aussi novatrices que loufoques, vous pourrez vous faire aider d'animaux amis, utiliser des canons-barils détonnants, en découvrant des mondes aussi variés que possible. Vous n'allez pas en croire vos yeux, ni même vos oreilles, ne faisant plus confiance qu'à vos seules narines, lesquelles ne vous seront d'aucune utilité!

Spy Goku, plongé dans la partie, commença à ressentir d'étranges impressions: des démangeaisons, des frémissements intérieurs... Consentant à lâcher son paddle, il constata avec horreur que sa peau généralement blême s'assombrissait tandis que des poils noirs et bouclés apparaissaient sur son torse maigre. Son corps poupon et un peu mou enflait. Il devint bientôt plus costaud, presque beau! Mais le processus se poursuivit, et bientôt, il lui fallut l'admettre, il s'était transformé en une espèce de King Kong gigantesque! Il hurla qu'il allait dépecer les éditeurs qui se plaignaient des notes médiocres ou tentaient d'échanger pages de pub contre bonnes critiques. Il mugit qu'il allait écarteler les programmeurs abonnés au Top-Killer qui mettaient un point d'honneur à faire pire à chaque fois. Il vociféra qu'il allait pulvériser les lecteurs bercés trop près du mur, qui s'obstinaient à poser les questions auxquelles on avait répondu dans le numéro précédent. La panique devint telle sur le stand Nintendo que, attiré par les cris, Banane Géniale, abandonnant ses travaux d'approche, surgit. D'un coup d'œil, il comprit la situation: l'ambiance du jeu avait trop pesé sur cette âme faible qu'était Spy Goku, et c'est le personnage principal qui s'était sans scrupule mis à le diriger! Banane Géniale, qui ne pensait qu'à sauver les jolies jeunes femmes de la vindicte de Spy Gorille, tira une capsule de sa poche et la projeta à terre. Ze Killer en sortit qui, tronçonneuse déjà vrombissante, sectionna la queue de Spy Gorille. Le résultat fut immédiat: retrouvant sa forme originelle, Spy Goku chuta lourdement au sol, pour atterrir sur une Konsol Ball, dissimulée dans le décor de cette mini-jungle en plastique. Il l'empocha avant de décamper prestement.



Voyez le résultat de la coopération de Rare (développeur du jeu) et d'Alias (distributeur d'outils de développement Silicon Graphics). Les décors sont tout simplement sidérants.



Votre première mission consiste à trouver votre partenaire, caché dans un baril. Votre survie en dépend.

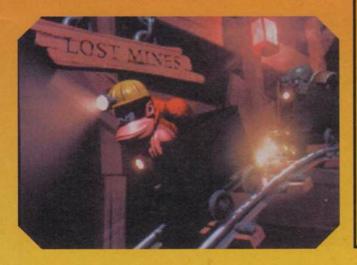


Ce niveau dans la neige se décompose en quatre sous-niveaux. Il s'agit ici de l'écran de présentation.





Il arrive que Diddy et Donkey retrouvent de vieux amis. Dans les premiers niveaux, ce rhinocéros leur permettra de briser les murs. Par la suite, il fera place à un crapaud et une autruche...



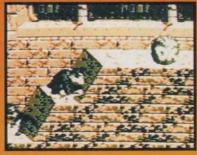


DONKEY KONG LAND SUR GAME

Ne vous laissez pas abuser par les 32 méga de la version SNIN, la version GB est elle aussi capable des plus grandes prouesses technologiques. Les décors sont toujours d'une qualité et d'une profondeur rarement égalées, les personnages très réalistes et le "game-play" est incomparable. Pour couronner le tout, vous allez vite vous rendre compte que, comme dans la version SNIN, le jeu n'est pas aussi facile qu'il en a l'air...



N'avez-vous pas l'impression que ces trois personnages sont en trois dimensions? Jamais jeu GB n'avait été aussi loin dans ce domaine.



Lorsque vous aurez brisé le baril, Diddy Kong se joindra à vous, vous conférant ainsi une chance de plus.



Du plates-formes, certes... mais de quelle qualité!

SAT·ELIT

15 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tel : 48 06 70 70 Fax : 48 06 70 80

Vente NEWS US/JAP/FR NEUF & OCCASION Reprise & échange Vente par correspondance

Super titre I DBZ 3
... et nouveau
...
RAYON GOODIES
et Vidéo K7 DBZ

Dragon Ball Z 2	499 F	-
Fifa Int.Soccer	399 F	Z
Les Schtroumpfs	449 F	Z
Super Metroïd	449 F	S. NINTENDO
Chaos Engine	449 F	Z
Mortal Kombat II	499 F	0
New: DBZ 3	TEL	~
Samouraï Shodown	TEL	-
Fatal Fury Spécial	649 F	-
Ranma 1/2 4	399 F	=
Yoyo Hakusho 2	TEL	S. FAMICOM
Sailor Moon S	649 F	=
Soccer Shootout	529 F	5
Breath of Fire	529 F	SUPER NES
	499 F	20
Le Livre de la Jungle		2
Super Street Fighter	499 F	8
Virtua Racing	499 F	*
Pete Sampras Tennis	399 F	6
DBZ 2 (FR)	499 F	MEGADRIVE
Le Livre de la Jungle	499 F	~
Super Sreet Fighter	549 F	V
super sreet righter	3491	-
Super Side Kick 2	1490 F	Z
World Heroes 2 Jet	1490 F	NEO
Art of Fighting 2	1490 F	GEO
Top Hunter	1490 F	0

et aussi NEC, 3 DO, Mega CD, etc ... Grand choix en occasion sur les jeux et consoles toutes margues!

BON DE COMMANDE

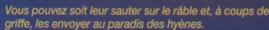
a renvoyer a
Sarl A.S - SAT.ELITE GAMES
15 bd Voltaire - 75011 Pari
Téléphone : 48 06 70 70
Dans la limite des stocks disponibles.
Prix modifiables sans préavis.

Désignation	Prix
C+35 TOTAL + frais de port	
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	
Nom Prénom	
Adresse	
CP/	
Ville Tél	
Règlement : 🗆 Chèque 🗅 Mandat	t-Lettre
OCB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/	1_1_1_1
Signature :	

BEST OF C.E.S.

Demeuré seul, plus satisfait de lui-même que jamais, Banane Géniale avisa dans un coin de la jungle plastifiée une forme accroupie. Il eut du mal à reconnaître Aladdin qui, assis en tailleur, le turban en bataille, la babouche molle et l'œil hagard, semblait abattu. Il expliqua à Banane Géniale qu'il avait été détrôné de son piédestal de sprite vedette chez Virgin par l'arrivée de Lion King. Le singe, conseiller du roi Lion, l'avait dénoncé auprès de Disney, le décrivant comme un dangereux terroriste islamiste. Celuici s'était empressé d'appeler ses contacts du FBI, pour que soit mis fin à ses pseudo-activités "subversives et anti-américaines"! Bientôt, Aladdin vécut dans la semiclandestinité.







VIRGIN SNIN-MD DECEMBRE

LIONKING

ntre deux loukoums, Aladdin reconnut amèrement que le jeu Lion King était encore meilleur que le sien! La fée Plus avait une fois de plus sévi: des animations plus soignées, des décors encore plus jolis, et des musiques plus entraînantes. Comment, vous ne la connaissez pas? Elle passe le plus clair de son temps chez C+, pour y mettre plus de tests, plus de reportages, plus de scoops, en compagnie de la fée Néant (l'un des surnoms de Sam). Adapté fidèlement du dessin animé du sinistre Disney, "Lion King", le jeu raconte l'histoire de Simba le lionceau. Après le meurtre de son père, le roi des lions, par son oncle qui voulait le trône pour lui-même, le lionceau est obligé de s'exiler. Dans la jungle hostile, il survivra grâce au soutien de deux amis, qui lui feront éviter les dangers de la forêt africaine et les pluies acides. Puis, il reviendra dans son territoire pour réclamer son trône et zigouiller oncle Scar. Ce jeu de plates-formes est donc découpé en deux grandes parties: l'enfance du chef et la reconquête du royaume. Le jeu, qui sortira aussi bien sur Megadrive que sur Super Famicom, comprendra quelques tableaux-bonus en plus des dix niveaux. L'un de ces derniers rompt avec la tradition du scrolling horizontal: l'action durant laquelle le lionceau doit éviter de se faire piétiner par un troupeau de bestioles se déroule grâce à une espèce de 3D du fond de l'écran au premier plan!

Après nous avoir énuméré les qualités de ce jeu concurrent, Aladdin semblait plus abattu que jamais. Croyant pouvoir se confier à Banane Géniale, en qui il voyait un reporter respectueux des règles déontologiques élémentaires, il lui avoua que, comble de malheur, la princesse l'avait quitté pour aller vivre une idylle avec Mowgli dans la plaine de la Bekaa (quinze minutes plus tard, la presse à scandale des cinq continents était informée de ses déboires sentimentaux par le peu scrupuleux Banane Géniale, qui a déjà vendu sa mère plusieurs fois pour un scoop). Il en était réduit à travailler dans les salons et foires comme diseur de bonne aventure, en lisant dans une boule de cristal. Mais les affaires ne marchaient pas très fort: il ne voyait pas bien l'avenir car, dans le fond de sa boule, il y avait trois petites étoiles qui gênaient sa lecture. Banane Géniale n'en crut pas ses yeux: c'était une Konsol Ball! Ni une ni deux, l'infâme pulvérisa le malheureux d'une boule d'une Kamehameha dévastatrice, avant de s'emparer du bien tant convoité. Il est comme ça, notre Banane!



Numéro d'équilibriste pour le jeune lion. The Lion King est avant tout un jeu de plates-formes.





HYÈNES DE VIE

Les hyènes sont les âmes damnées d'oncle Scar. Ils vous faudra les combattre pour poursuivre votre quête. Et notamment dans le cimetière des éléphants, terrain de chasse de sales bêtes qui se repaissent des cadavres des pachydermes.

Une autre technique consiste à effectuer un rugissement terrifiant pour les faire décamper!



Au début du jeu, Simba n'est qu'un lionceau. Au fur et à mesure du jeu, il



Les deux compagnons de Simba lui permettront de traverser sans encombre les pièges de la jungle. Ceux-ci ont pourtant des habitudes gastronomiques particulières, à base d'insectes et autres cloportes!



SUPER PINBALL SEC 399 399F OLDEN AXE 3 MDJ WORLD HEROES 2 SFC PETE SAMPRAS MD 449F R TYPE 3 SEC WATUAL RACING MD 539F NIGEL MANSELL SFC EGENT OF THE RING GEN 399F RANMA 4 SFC 389 LANDSTALKER MD 420F 449 F KING OF DRAGONS SEC SIMPSONS NIGHT GEN 399F MUSCLE BOMBER SFC 449 MORTAL COMBAT 2 SNIMD 549-489F 384 F BASTARD SEC 399F ROCKET KNIGHT MDJ 449 WORD CUP USA SN WING COMMANDER MCDJ 399F 459 SUPER GOAL 2 SNES FL CIRCUS CD MCDJ 399F PSG SN/MD 329 EYE OF BEHOLDER SNI 549F POPULOUS 2 SN 549 F DUNGEON MASTER 2 MCD 429F HYPER V BALL SFC/SN FORMULA ONE MCD 429 T.T. FIGTER SN 529 1 SAMOURAI SHOWDOWN (29/9) TEL. KNIGNT OF THE ROUND SNES 499F COLUMS 3 MDJ 399F NBA JAM SN/MD 449 - 3991 SAMOURAI SPIRIT GB 290 F 459F SCHTOUMPES SN FATAL FURY 2 GB 290F BUGS BUNNY SNES 499F 459 F SAILOR MOON MDJ 489 - 439 FIFA SN/MD 299 F FUNSTONES MOI STUNT RACE FX SNES EMEDEIALINGEST/NO 549-489F FATAL FURY SPECIAL SEC 619F LEGEND OF GAIA SEC 499F D BZ 2ACT SN/MD 499 - 449 WARIO LAND 3 GB 249F D BZ 3 (29/09) SFC PROMOTION S.STREET FIGHTER SNES/MDJ 539 F 169F TINY TOONS SEC FLINSTONE SN/MDJ 439 - 389F DOOMSDAY WARRIOR SNES 169 F SECRET OF MANA 2 SEC 629 F 169 F CHAKAN MD SHINING FORCE 2 GEN 169 F BASE BALL 2 SFC HEIMDALL MCDUS 449 FAMILY STAR 2 SEC 169 F REBEL ASSAULT MCDUS 449 ULTRA MAN SEC 89 F BREATH OF FIRE SNES 529 X ZONE (S. SCOPE) SNES 169 F BRUTAL SPORT FOOT JA 499 ALIEN VS PREDATOR JAG 499F WOLFEINSTEIN 3 D JAG

DES CENTAINES DE JEUX OCCASION : GB.GG.SN.MD...

ACCESSOIRES

TRANSFO MD/MD 2/SNES/SN/SFC/GB/GG PRIX 99F/130F/130F/99F/79F/89 F PERITEL MD/GEN/MD2/GEN2/SN/SNES/SFC PRIX 120F/120F/ 130F/130F/139F/139F GRAND CHOIX DE MANETTES (TEL) NEUFS OCC A PARTIR DE 80F ADAPT 50/60HZ MD/SN 139F

K7 VIDEO (ORIGINAL)

99F AVEC L'ACHAT D'UN JEU

K7 DBZ VOL 1 A 4 VER FR 149F/K7 K7 DBZ VOL 1 A 4 VER JP 99F/K7 K7 DBZ VOL 5 A 12 VER JP 175F/K7 K7 FATAL FURY 169F OAV K7 FINAL FANTASY 169F OAV K7 ART OF FIGHTING 169F OAV 5 K7 AU CHOIX = 1 K7 CADEAU AU CHOIX FIGURINE, MANGA, CARTES TEL

LIVRAISON COLISSIMO, RECOMMANDE LES REGLEMENTS NE SONT ENCAISSE QU'APRES ENVOI DE VOTRE COLIS IL EST UTILE DE METTRE SON N° DE TEL POUR TOUS RENSEIGNEMENTS N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER

Scrolling: 33 rue Planchat 75020 Paris M°Avron Tel: (1) 44 93 70 67 Fax: (1) 44 93 70 68

BON DE COMMANDE

LLE		
DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT
-		
RAIS DE PORT : 30 F	TREON.Y 3 JENX - C	ONTRE REMB: 5
CHEQUE	MANDAT	
		F.
	SIGNATURE	TÉI .

BEST OF C.E.S.

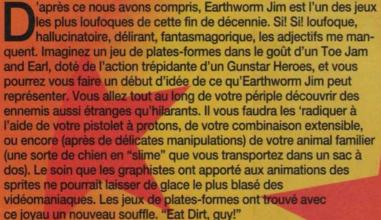
Fatigués par toutes ces aventures, Spy Goku et Banane Géniale décidèrent d'aller boire une bière à la buvette du C.E.S. "Tou Kro!" réclama Spy Goku dans la langue de Jack l'éventreur (ses victimes aussi s'exprimaient dans la langue de "j'expire"). Le serveur nous fixa d'un air égaré, l'écume aux lèvres, avec les yeux hagards d'un épileptique photosensible jouant sur une GB sans loupe éclairante. Brusquement, il nous braqua avec un laser à protons en hurlant : "If iour mouve ai shoute iour asse!" Pendant que la Banane Géniale maintenait le forcené, Spy Goku le désarma. Une fois calmé, ce dernier nous apprit qu'il s'appelait David Perry et que la réalisation de jeux vidéo, notamment Aladdin, l'avait rendu célèbre... Il nous expliqua que les centaines d'heures de travail qu'il avait consacrées à son dernier jeu, sans boire ni manger, avaient fini par le plonger dans un état de confusion

extrême (on l'avait compris). Lorsque nous avions demandé une Kro, il avait confondu la célèbre bière frenchie avec "Crow", ou plutôt "Psycho-Crow", l'adversaire irréductible de Jim, le ver de terre. Il en vint à parler de son jeu en détail.

EARIHA

PLAYMATES SNIN-MD

OCTOBRE



A la fin, confus, il nous donna pour s'excuser un item que Jim avait récupéré dans la dimension DZ, une espèce de boule avec quatre étoiles à l'intérieur! Une de plus! Banane Géniale chantonnait dans les couloirs du CES, tout en jonglant avec les boules!



Un peu de variété avec cette séquence en hydrojet.

Petit passage en extérieur pour vous rappeler que nous sommes "in ze space" (and not "in ze sky with diamond..."). Les extraterrestres sont peu accueillants.



DE L'ART DU MARKETING

Plutôt que pondre un story board ennuyeux, les développeurs de Shiny Entertainment ont eu la bonne idée de raconter l'histoire par une BD (certaines rumeurs prétendent que des crânes d'œuf d'Hollywood songent à faire un dessin animé à partir du jeu et que de grands noms du cinéma auraient déjà proposé leurs voix...). Grâce à cette BD, vous découvrirez (pour le plus grand plaisir de la Banane Géniale) la genèse de votre héros ainsi que le début de ses aventures. Voyez donc comme un vulgaire ver de terre peut se retrouver dans la peau d'un superhéros luttant contre les forces du Mal. La Banane n'en a pas cru ses mirettes, vous n'en croirez pas vos manettes...









Vous êtes extensible et vous pourrez parfois vous permettre d'utiliser votre tête en guise de fouet.



La qualité graphique en surprendra plus d'un. Admirez ce passage dans les volcans: étonnant, non?



Ouh! le choli chienchien. Les séquences d'animation du personnage sont très nombreuses et parfois fort drôles.







NEW-TECH CITY 95

GOODIES

POSTERS DE TOUTES LES TAILLES CARDASS ET RAMICARDS AFFAIRES SCOLAIRES CD AUDIO ET VIDEO K7 VIDEO **PUZZLES** TOUTES LES FIGURINES TEE-SHIRTS WALL SCROLL **AUTOCOLLANTS** STICKERS MANGAS ANIME COMICS JEUX DE CARTES PIN'S ETC

36 15 FIGHT TOUT SUR LA 3DO

62, RUE DU GENERAL LECLERC 95310 SAINT-OUEN-L'AUMONE

> Tél: (1) 34.64.05.05 Fax: (1) 34.64.64.70

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

JEUX VIDEO

DES PRIX DIRECTS USA & JAPON SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO

MORTAL KOMBAT II snin 529 F MORTAL KOMBAT II md 479 F SECRET OF MANA 2 sfc 590 E S.STREET FIGHTER 2 snes 529 F S.STREET FIGHTER 2 gen 490 F 590 F DBZ 3 action game sfc SAMOURAI SPIRIT sfc 669 F FATAL FURY SPECIAL sfc 669 F LIVRE DE LA JUNGLE snin 469 F STUNT RACE FX snes 469 F 669 F NOSFERATU sfc MEGA RACE 3do 345 F SAMOURALS. & DBZ 3 Act. DISPONIBLES I SEMAINE AVANT SORTIE JAPON

SOS TIPS

- Venez gagner des jeux
- · Tout sur les sorties officielles
 - · Les Tips et Astuces
 - · Les tests des jeux
- · Comment passer un niveau
- Vous procurer tous les jeux disponibles sur le marché
- · Dialoguer avec des gamers
- Echanger et vendre vos jeux à prix coutant
- Poser toutes vos questions
- . VENDEZ-NOUS VOS TIPS

etc...

36 15 FIGHT

-BEST OF C.E.S.

SONY SNIN-MD-MCD NOVEMBRE Au détour d'une allée, les deux compères firent une rencontre étrange. Un nain se présenta à eux: "Bonjour, je suis David T. Sept ans de judo [et toujours ceinture blanche]. J'ai entendu dire que vous recherchiez les Konsol Ball. Suivez-moi, je sais où vous pourrez en trouver une!" Il s'agissait d'un nain de salon, espèce proche du nain de jardin. Ils suivirent

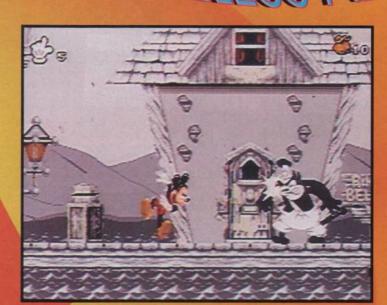
l'homoncule jusque dans une pièce déserte et sombre, à l'écart des stands, dans laquelle trônait une boule. Sans plus réfléchir, ils se précipitèrent dessus. La porte se referma avec un claquement sec, et sept ricanements retentirent. La lumière revenue, ils s'aperçurent avec effroi qu'ils faisaient face à sept nains grimaçants, armés de kalachnikov, de lance-pierres et de boules puantes. A leur tête se trouvait ce qu'ils prirent d'abord pour Dorothée, puis pour Hélène (sans les garçons mais avec les nains). "Je suis Blanche-Neige, annonça la créature. Je vous ai attiré dans ce guet-apens pour vous dérober vos boules. Pour le moment, je n'en possède qu'une et il me faut les sept pour pouvoir prendre la place de Mickey dans le prochain jeu de Sony, grâce à la magie du Dragon. Lorsque j'ai vu la cartouche de Mickey Mania, j'ai compris que le rôle principal de ce jeu excellent était fait pour moi."

I faut avouer que Blanche-Neige n'avait pas complètement tort quant à la qualité du jeu. L'idée de départ est très séduisante: reprendre les moments les plus forts des dessins animés de Mickey et les assembler pour en faire un jeu vidéo. Il fallait Sony et Disney pour nous mijoter un truc pareil. Les niveaux constituant votre périple reprennent donc sept des épisodes les plus marquants de la vie de notre souris préférée. Vous commence-

rez tout d'abord par évoluer dans un décor en noir et blanc (en rapport avec la première apparition de Mickey au cinéma, dans le cartoon "Steamboat Willie", en 1928), vous poursuivrez dans un niveau correspondant au dessin animé où l'on vit Mickey en couleurs pour la première fois, puis aborderez celui où il "obtint" son premier rôle parlant, etc. Le tout sur fond de jeu de platesformes à la difficulté progressive, dans une ambiance aux antipodes, vous vous en doutez, de celle qui baigne les jeux de baston. Cette charmante rétrospective est prévue pour le mois de novembre sur SNIN, Megadrive et

MCD. Qu'on se le dise!

Si Blanche-Neige avait su faire preuve de bon goût en matière de plates-formes, elle ne tarda pas à prouver son amour immodéré pour les jeux de baston. "Mes bien chers amis, dit-elle, la bouche tordue par un affreux rictus, vous comprendrez que la situation ne me permet guère de laisser parler ma mansuétude habituelle. Sus, mes nains, ne faites que sept bouchées de ces petits péquenots!" C'était mal connaître nos deux gaillards! Après quelques kamehameha, divers coups de pied, de poing, et moult morsures d'oreilles (spécialité de Géniale Banane), Blanche-Neige et ses sept nains gisaient sur le sol. Avant de quitter la pièce couverte de sang, les compères bouffis d'orgueil n'oublièrent pas de récupérer la boule de Blanche-Neige.



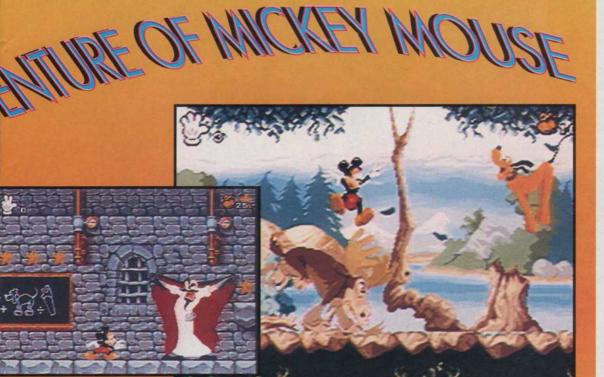
Première apparition de Mickey au cinéma, mais aussi première apparition de son plus terrible ennemi: Pat Hibulaire (mais presque!)...



Vous bénéficiez d'une arme de lancer qui vous permettra de défaire les ennemis haut perchés (et les autres). Veillez à les utiliser au bon moment, les munitions se font rares.



Petite course poursuite en mode 7 qui vous obligera à éviter les obstacles sans perdre trop de vitesse. Dommage, pas de prise d'élan.



La qualité graphique des décors a fait l'objet d'un soin particulier de façon à conserver l'ambiance des cartoons exploités. Le résultat est saisissant.

LES SEPT RÉFÉRENCES!

Chacun des niveaux du jeu Mickeymania est tiré d'un des dessins animés de notre bonne vieille souris. Leur choix a été guidé par le souci de reprendre les étapes les plus importantes de la vie de Mickey, comme sa première apparition

Le jeu est bien entendu parcouru

de boss infâmes...

au cinéma, son premier rôle parlant... Voici la liste des "cartoons" que vous pourrez retrouver dans cette rétrospective, dans l'ordre d'apparition (au cinéma et dans le jeu). STEAMBOAT WILLIE (1928)

THE MAD DOCTOR (1933) THE BAND CONCERT (1935)

MOOSE HUNTERS (1937) LONESOME GHOST (1937) FUN AND FRANCY FREE (1947) THE PRINCE AND THE

PAUPER (1990)

Vous n'êtes plus très loin de la confrontation avec le boss de fin. Les ennemis se font plus coriaces et la progression très malaisée.





GAGNE DES TONNES DE GOODIES DBZ 36702325

ALYZEES 82.BD DU PORT ROYAL 75005.TEL: 36.68.23.25

POUR NOUS APPELER, RESERVER, COMMANDER OU TOUS AUTRES RENSEIGNEMENTS....

UN SEUL NUMERO: 36.68.23.25

OUVERT LE DIMANCHE



POSTER CARDASS 5F MAXI IMAGE 35F KIT DESSIN DBZ 49F MANGAS N°37,38 45F MANGAS COUL 79F SET ECOLIER 89F TROUSSE METAL PAQUET D'IMAGE 25F

FIGURINE DRAGON BALL Z 10 PERSONNAGES 25CM DE HAUT BATTLE COLLECTION 149F VIDEO DBZ FR.ET.JAP 179F



D.BALL Z N°3 (NEW) TEL SUPER STREET 549 FATAL FURY SPEC. TEL S.SHODOWN TEL ETC.. TEL

FAMICOM

S.NINTENDO+1JX	59 9
MARIO 4	99
FINAL FIGHT	99
CONTRAT 4	149
ZELDA 3	199
TINY TOONS	199
ALADDIN	199
SF2 TURBO	249
MARIO ALL STARS	249
MARIO KART	249
FLASHBACK	299
E.CANTONNA	299
RTYPE 3	399
STARWARS 2	399
SECRET OF MANA	449
D.BALL Z N'3	445

NEO GEO seule 1490 MANETTE 299 NAM 75 349 VIEW POINT 899 FATAL FURY 2 549 ART OF FIGHT. 549 EFURY SPEC. 9 90 SA. SHODOWN 9 90 ART OF FIG. 2 1290 ETC...... TEL

MEGADRIVE

MEGADRIVE+1JX	449
ST. OF RAGE	99
ST. OF RAGE 2	149
SONIC 2	199
ALADDIN	249
SF2'	299
TORTUES N'5	299
ETC	TEL

RACHAT DE VOS JEUX EN MAGASIN TEL: 36.68.23.25 *

NOM : PRENOM :		ET CONSOLE (PRECISER)
ADRESSE :		F
VILLE :TEL :	PORT JEUX	35 F F
CHEQUE	CONSOLE NEO GEO	69 F F
MANDAT	TOTAL A PA	YER F
	DU POP	RT ROYAL 75005

BEST OF C.E.S.

ACCOLADE SNIN-MD OCTOBRE Tandis que Banane Géniale – qui avait déjà chassé de sa mémoire le méfait sacrilège dont son compagnon et lui s'étaient rendus coupables (quand même, assassiner Blanche-Neige!) –, la langue tombante et les yeux exorbités, était en train de tourner autour d'une charmante jeune femme, et au demeurant court vêtue, qui faisait la démonstration sur un stand d'un gadget inin-

téressant du style grille-pain à pédales 32 bits et demi sous technologie Réalité plus ou moins virtuelle, le téléphone portable de Spy Goku se mit à tintinnabuler. C'était Plume, qui, ayant appris la présence des deux combattants à Chicago, leur demandait un service: contacter un de ses lointains parents, Bubsy, qui travaillait pour un éditeur de jeu, Accolade, afin de lui remettre un petit pot de miel et une galette de beurre. "Cool!" s'écria Spy Goku. Il avait déjà entendu parler du personnage, et brûlait de le rencontrer.

I se souvint des premières aventures de son héros favori sur MD et SNIN: Bubsy était ce que l'on pouvait appeler un chat plutôt speedé. Animé à la manière de Tex Avery et aussi rapide que Sonic, il avait toujours su conquérir son public grâce à des niveaux immenses et à une maniabilité exemplaire. Spy Goku était donc fort impatient de connaître la suite. Voyant un bambin qui errait dans les couloirs avec un air particulièrement éveillé, il l'attrapa durement par l'oreille en le menaçant de la lui arracher s'il ne lui racontait pas la nouvelle histoire de Bubsy. "Sais pas, m'sieu, pleurnicha le pauvre enfant, j'sais seulement qu'il doit retrouver ses deux neveux, Terri et Terry (tout est nor-mal!). Ils ont disparu dans un parc d'attractions de réalité virtuelle, créé par l'infâme Oinker P. Hamm. Ce parc se divise en cinq mondes (Egypte, univers futuriste...) et le jeu complet

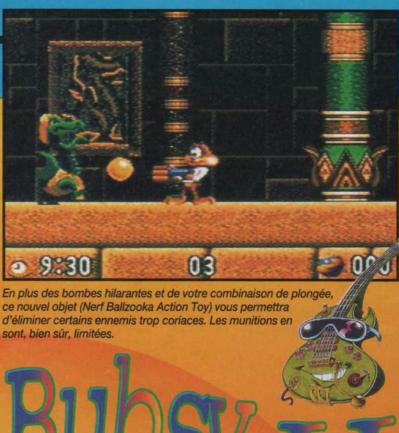
couvre une trentaine de niveaux." Le bambin, stimulé par la peur, adoptait un langage curieusement littéraire mais Spy Goku s'en moquait. "Au rayon des nouveautés, vous trouverez que Bubsy peut se servir d'objets particuliers (comme le trou noir portable, qui vous permettra de passer d'un monde à l'autre, ou comme la combinaison de plongée... Les chats et l'eau, ça a toujours

fait vingt...). Vous découvrirez également des niveaux de difficulté qui manquaient cruellement au premier épisode ainsi que de nouvelles animations, de nouveaux jouets, et trois mini-mondes étonnants."

Après avoir lâché l'oreille du môme et accompli sa mission auprès de Bubsy, qui, en récompense, lui remit un autographe et une Konsol Ball, Spy Goku alla récupérer Banane Géniale, lequel continuait à baver devant la présentatrice, en répétant d'une voix fluette: "Fifille! Fifille!" Il ne leur restait plus qu'une boule à trouver.



Voilà l'un des trois "mini-mondes" qui jalonnent votre progression. Vous récupérez bonus, armes, et... bobos (si vous ne faites pas attention).







Toujours aussi "speeeed", toujours aussi "wiiiiz", Bubsy est de retour et il est hilarant...



Bubsy a beaucoup appris depuis ses dernières aventures. Tanguy, Laverdure, Icare et la patrouille de France ont du souci à se faire.

KONAMI MD-SNIN-GB DÉCEMBRE

La dernière
Konsol Ball
fut découverte par
Banane
Géniale, un
peu par
hasard...
Alors qu'avec
un chiffon, il net-

toyait une poubelle (c'est son péché mignon: dans le civil comme dans son métier), en surgit brutalement, dans un nuage de fumée, un petit Japonais. L'appareil photo

autour du cou, il ressemblait, n'eût été son expression complètement hallucinée, à un touriste nippon sur la place de la Concorde! Avec force courbettes, il se présenta sous le nom de ConAmi Sensei, l'Ami des cônes, et leur expliqua qu'il trouvait l'inspiration en parcourant le monde par télépoubelle, étant payé pour délirer, pour concevoir des scénarios invraisemblables. Il était assez fier de ses quatre dernières œuvres et les leur présenta en détail.



La version SNIN se compose de petits sous-jeux de réflexion fort sympathiques.

out d'abord, il y avait les Animaniacs, qui, après avoir détruit les principaux postes de télévision, viennent à présent se fourrer dans vos consoles favorites.

Ces farceurs ont des coups spéciaux à en faire tomber par terre de rire n'importe quel Balladur et ils évoluent dans un jeu de six niveaux complètement hallucinants.

Personne ne peut être prêt à les recevoir chez lui tant ils sont imprévisibles, et le jeu qui les abrite ne l'est pas moins, parole de nain.

Boudiou! Les passwords ne vous suffiront pas à traverser tous les sous-niveaux et les

tableaux-bonus que le jeu renferme. Toutes les énigmes mettront à rude épreuve le cerveau de ces trois fêlés du cartoon (et le vôtre, par la même occasion!). Et tout ça dans des décors tirés de leurs ébats télévisuels, où l'humour côtoie la qualité, et la qualité... l'immensité. Chapeau!

Brutalement, ConAmi devint pâle, et Spy Goku se précipita derrière ses genoux, à quatre pattes, pour lui offrir un siège confortable le temps de sa défaillance. Banane Géniale, décidément génial, comprit immédiatement que l'homme était atteint d'une forme rare de delirium delirens. N'écoutant que son intérêt (en l'occurrence, il tenait absolument à ce que ConAmi lui parle des trois autres jeux), il extirpa une boule de pâte à rêver de sa poche arrière gauche et l'enfourna sans façon dans la gorge du malade.



Nos compères se baladent toujours en groupe. Vous pouvez changer le meneur de tête pour bénéficier des capacités de chacun (version MD).



Version MD oblige, les couleurs sont moins criardes et les graphismes moins fins. Mais le fun est toujours de mise...



A vous de tout faire pour rattraper ce petit lapin, tout en évitant les boules qu'il pourra vous lancer (version SNIN).



NEW TECH VIDEO

34, rue de Malte 75011 Paris

© 43.57.60.06

Fax 43.57.99.29 Métro Oberkampf

100		
P	MEGADRIVE	NEO GEO
		Console neuve1990 F
		Console Okaz1390 F
		Manette neuve499 F
I		Manette Okaz250 F
	Mortal Kombat 2449 F	
ø	NBA Shodown449 F	
	NHL Hockey 94 389 F	Art of Fighting349 F
1	Pete Sampras449 F	Art of Fighting 2990 F
	Super Street489 F	Baseball 2020329 F
1	Super Street 2490 F	Baseball Star290 F
μ	Nombreux jeux d'Okaz .	Baseball Star 2649 F
		Blues Journey349 F
	NINTENDO	Eightman549 F
	Neuve690 F	Fatal Fury 2590 F
	Okaz480 F	Fatal Fury Special849 F
V	Adapt 60 Hz89 F	Karnov's Revenge .890 F
		K. of the Monster 249 F
ļ	Breath of fire489 F	
A	DBZ 3 Act. Games TEL	Magician Lord249 F
	DBZ 3 Act. GamesTEL Equinox449 F	NAM 75249 F
P	FIFA Soccer 449 F	Ninja Combat329 F
	Final Fantaisie 6549 F	Riding Heroes249 F
	Les Schtroumphs 449 F	Samouraï Shodown .949
	Mortal Kombat 2529 F	F
	NBA Sam399 F	Sengoku490 F
B	Secret of Mana 449 F	Sengoku 2549 F
	Soccer Shoot Out, 499 F	Soccer Braun549 F
1	Stun Race FX449 F	Spinmaster749 F
1	The Chaos Engine .499 F	Super Sidekick 2 .1090 F
	Wolfenstein 3D439 F	World Heroes349 F
P		World Heroes 2 590 F
	Journ Journ of Ontile	World Heroes Jet 1290 F
	NEC	
	Duo-R Okaz 1790 F	Poster au choix
V	Arcade Card + 1J649 F	(DBZ-Ranma)30 F
	Autres jeuxTEL	Mangas DBZ du 1 au 37
7	ridico jedz	(unité)35 F
	3DO	Cardass DBZ les1225 F
	Neuve PAL + 2J .4290 F	Cassette Video DBZ
-	Neuve NTSC + 2J 3990 F	en Français139 F
	Neave 1413C + 21 3990 F	en Jap109 F
	Alone in the Dark399 F	
		Plan
	Gun (pistolet)399 F	ON* Oberkampf
ľ	John Maiden Foot 190 F	Boulevard Voltaire
ı	Mac Dog Mc Cree.249 F	Rue de Malte
	Night Trap249 F	NTV Les de Maite de M
	Total Eclipse	Rue J.F
Į	Who Shot J. Rock 490 F	القا

COMMANDE: NEW TECH VIDEO		
	:	
Adresse :		
N° de téléphone : Machine		
		PRIX
N° de téléphone : Machine	:	
N° de téléphone : Machine	Qté	

CHÈQUE D' MANDAT LETTRE D CARTE BLEUE D

Signature:

Protégé par Chèque Service - RC : 397 476 128

DATE EXPIRATION :...

C+/0894

-BEST OF C.E.S.

KONAMI SNIN NOVEMBRE

the adventures of

D'un bond, le petit Nippon se leva (soulageant ainsi Spy Goku, qui commençait à regretter sa bonne action) et, l'œil fou, agité de terribles convulsions, se mit à réciter d'une voix d'outre-tombe une litanie monotone qui lui semblait dictée par quelque divinité vidéoludique.

BATMAN THE ANIMATED SERIE

é en mai 1939 de la plume du célébrissime Bob Kane (première apparition dans "Detective Comics" n° 27), Batman est l'un des super-héros les plus célèbres des comics américains. L'univers

de l'homme chauve-souris a donné lieu à

bien des adaptations vidéoludiques.
Celle qui nous importe ici s'inspire
de la série télévisée que vous avez
pu voir sur France 3, à 20 heures
(depuis peu, remplacée par les
Simpsons): "Batman the Animated
Serie". Vous y retrouverez, en
vrac, le Joker, Pingouin, Catwoman, Poison Ivy, Two Face, Mr
Freeze et tous les vilains qui ont
fait la célébrité de Batman, dans

un beat-them-all aux graphismes

renversants. Il vous faudra parcourir neuf niveaux d'une difficulté étonnante, où action et réflexion se partagent la vedette. Accrochez-vous, sautez, grimpez aux murs, utilisez vos armes spéciales, vous devez sauver Gotham du chaos.



Le tout commence par une petite course dans les rues de Gotham. Usez autant de votre intelligence que de votre force pour contrer les gangsters armés de mitraillettes.



Ne pouvant sauter assez haut, vous allez devoir utiliser le grappin.



Petite confrontation entre le Joker et notre ami Batman. Le parc d'attractions est l'endroit rêvé pour une telle rencontre.



Un saut à la perche qui va propulser notre cher Buster vers des cieux encore inexplorés. La surprise sera de taille



Le choix des personnages sera déterminant, car ils ont chacun des coups spéciaux particuliers (version MD).





La version GB ne propose que le mode en solitaire, mais le grand nombre de sports proposés relève un peu la sauce.

KONAMI MD-SNIN-GB NOVEMBRE

TINY TOONS ADVENTURES

onami joue la carte de la différence pour ses trois versions de Tiny Toons Adventures. La preuve. TTA-Wacky Sports (la version GB) vous proposera de participer à huit sports différents (base-ball, foot américain, basket...) dans la peau de Bubsy ou de Babs (un seul joueur). La version MD (TTA-Acme All Stars) vous invite à prendre pied dans une simulation de basket ou de football, au choix, et à incamer tous les héros de cette série télévisée. Chacun des personnages aura ses propres caractéristiques et coups spéciaux spécifiques, ce qui vous laisse espérer les parties les plus drôles de votre vie vidéoludique. Quant à la version SNIN (TTA-Wild 'n Wacky Sports), elle vous permettra de participer aux neuf sports les plus étranges du moment, dans le genre du lancer de sauce ou du concours de l'homme-oiseau. Vous pourrez choisir parmi Buster, Babs, Plucky ou Dizzy. Et quel que soit le personnage choisi, le fun sera toujours au rendez-vous. That's All Folks!





Les quelques planètes restantes dans l'univers n'ont pu survivre aux invasions répétées de ces aliens dévastateurs

près le tabac de la version SNIN, Konami se décide enfin à nous

sortir une version MD de ce jeu d'action incroyablement puissant. Vous pourrez maintenant choisir votre Probotector parmi quatre super-guerriers surarmés, et prendre part à un mode 2 joueurs exceptionnel. Les détails apportés aux animations et aux décors sont d'une précision rarement égalée et les boss sont de véritables moments d'anthologie à eux tout seuls. Seul Gunstar Heroes peut prétendre rivaliser avec Probotector du point de vue du rythme de l'action, et ce n'est pas peu dire. Accrochez-vous, vous allez en baver.



Cette nouvelle version sur MD vous invitera à choisir entre quatre combattants.



Admirez la taille du boss, et les rotations qui animent ses tentacules.

Son récit achevé, ConAmi recommençait à montrer des signes de fatigue. Banane Géniale lui fit un affreux chantage, refusant de lui refiler de la pâte à rêver sans monnaie d'échange. Et devinez ce que ConAmi lui donna contre cette nourriture céleste. Si vous ne devinez pas de quoi il s'agit, retournez page 36.

Les sept Konsol Ball enfin réunies, Spy Goku et Banane Géniale invoquèrent le dragon A.H.L. Dans un coup de tonnerre, ce dernier apparut en bougonnant et s'écria: "Ça, j'le crois pas!" Il leur demanda de formuler rapidement leur vœu parce qu'il souhaitait reprendre sa sieste au plus tôt. C'est que le dragon avait entrepris une œuvre littéraire majeure (tome 1: "Ma Vie"; tome 2: "Mon Œuvre"), et qu'il ne pouvait puiser son inspiration que dans les bras de Morphée. Spy Goku, qui ne pensait qu'à diminuer la quantité d'articles qu'il devait écrire chaque mois, demanda un autre journaliste pour venir appuyer l'équipe existante de C+. Mais, au moment précis où il formulait son vœu, Banane Géniale formula le sien: "Par la peau de la banane sacrée, une fille!" Alors que les deux compères en étaient venus aux poings, apparut Véro Boulma, plus connue sous le nom d'Elvira, la nouvelle recrue de C+. Celle-ci les calma rapidement à coups d'Uzi et de rouleau à pâtisserie. Une étoile était née. *****

42, BD MAGENTA 75010 PARIS M° Jacques Bonsergent Ligne N° 5 Tél.: 42 000 999

NOUVEAU 3615 ALLGAMES* LIBERTY

Fax: 42 000 989

DE 11h 00 à 19h30

t du Lundi au Samedi

PROMOTION

S.NINTENDO TRANSFORMÉ EN 50 - 60 HZ - PRIX INSTALLÉ : 199 F Pour tout achat de + 300 F = 100 F ou pour deux jeux neufs achetés : GRATUIT

GARANTIE 1 AN - DÉLAI 2 HEURES

SUPER NITENDO

MORTAL KOMBAT549 F	NIGHT ON THE ROUND499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE549 F	YOUNG MERLIN499 F
SUPER STREET F549 F	RABBIT RAMPAGE499 F
DBZ N°3 NEWSTEL	KING OF DRAGON449 F
FATAL FURY 2449 F	LEGEND449 F
PIRATES D.WATER499 F	N.B.A JAM449 F
DESERT FIGHTER499 F	EMPIRE STRIK BACK449 F
MEGA MAN X499 F	LES SCHTROUMPFS449 F

MEGADRIVE

VIRTUA RACING	549 F	SUB TERRANIA	449 F
SUPER STREET F	549 F	DUNE 2	449 F
PETE SAMPRAS	449 F	N.B.A JAM	449 F
COMBAT CARD	449 F	ART OF FIGHTING	449 F

NEO-GEO

CONSOLE NEUVE1890 F	WORLD HEROES 2 JET 1290 F
CONSOLE D'OCCAS1390 F	ART OF FIGHTING 21190 F
SUPER SIDE KICKS 21390 F	FATAL FURY 2 599 F

ARCADE SYSTEM

NEW'S POUR 4 JOUEURS



CARTES JAMMA

B A 5 z SEMAIN SEMAIN

O POWER INSTINCT		SEMAINE 29	990 F
The second	GOO	THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	· ·
POSTERS	30 F	FILMS VIDEO JAPONAIS	179 F
FIGURINES DBZ ET STREET	35 F	T.SHIRT D.B.Z.	89 F
THE PARTY OF THE P	525.2011		

FILMS VIDÉO FRANÇAIS: P.U 150 F- 500 F LES 4 LIVRAISON CHRONOPOST

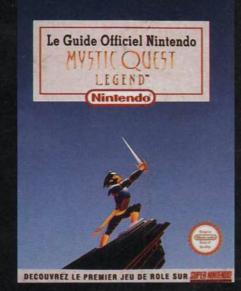
BON DE COMMANDE A RENVOYER A

LIBERTY GAMES

DDEECE	
E	IEL
Consoles et Jeux Prix	REGLEMENT:
	CHEQUE :
	MANDAT:
***************************************	SIGNATURE : (Des parents si mineurs)
Frais de port Jeu / 30 F	

Nous rachetons consoles et jeux.Prix Maxi!





MY5TIC QUEST LEGEND

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu

crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice,

bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec

ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères* Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est
le premier jeu de rôle sur Super Nintendo,
n'oublie pas que tu peux aussi partir à la
recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.







*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.



TIPS

Je sais que vous êtes tristes.
Eh oui! les amis, terminé le saut à l'élastique en Alaska avec Papi et Mamie, le "bronzing" avec les dernières Ray-Ban, on retourne au charbon.
Allez, hop à la mine!
Moi aussi, je suis triste (hum!), mais il ne faut pas trop vous inquiéter, on va bien se consoler. D'une part parce que les semaines à venir nous réservent un lot important de nouveautés toutes consoles confondues,

d'autre part parce que l'arrivée des nouvelles machines est imminente!

Et ce mois-ci, pour la rentrée, j'ai donc mis les bouchées doubles, avec des tips sur une multi-tude de titres, et quels titres! Virtua Racing (MD), Super Metroïd (SNIN), Aladdin (SNIN), Super Empire Strikes Back (SNIN), Sonic 3 (MD)... Un cocktail explosif: des kilos d'invincibilité, quelques grammes de finesse, des tonnes de vies infinies, le tout saupoudré de quelques manip', placez au micro-ondes thermostat 32, et voilà un Rubriktips à la Switch! Fin de l'édito, à vos manettes! Gros bisous à toutes et à tous!

Switch



3. Vous pourrez alors participer aux trois courses déjà existantés, mais inversées comme dans un miroir...



2. Dans le mode Select, choisissez "VIRTUA RACING" à l'envers.

MD

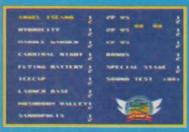
SONIC 3

Pour obtenir le Debug Mode

Quand le jeu est sorti, je m'suis dit: "C'est obligé, il y a un Debug Mode dans Sonic 3..." Alors, j'ai traversé l'Atlantique à la nage, j'ai atteint les States, où il m'a fallu marcher des milliers de kilomètres pour arriver au

cœur d'une forêt, chez le père Noël des astuces. Et vous savez quoi? Y savait pas!...
J'ai failli l'égorger, mais j'ai eu des remords en pensant à vous, alors je me suis contenté de le pendre par les pieds et de le secouer un peu. Et puis, en rentrant chez moi, je me suis fait une petite partie, avec le Select Stage, et, en appuyant sur deux touches magiques...
miracle! j'ai découvert le Debug Mode.

Choisissez le Select Stage (cf. tip dans C+ n° 34). Au moment de choisir votre niveau, validez avec A, que vous maintiendrez, et Start.



Dans le tableau où vous choisissez votre niveau, validez en appuyant sur A et Start.



Vous pourrez alors, dans le niveau choisi, vous transformer en ce que vous voulez...

MD

VIRTUA RACING

Pour jouer sur trois nouvelles courses

La petite merveille des merveilles, délice parmi les délices de chez Sega, a, elle aussi, son tip, et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. D'ailleurs, ce jeu en a rendu fou plus d'un à la rédaction... Voici donc trois nouveaux circuits (enfin presque) pour les mordus. En réalité, sachez que les courses déjà présentes ont juste été inversées, comme dans un miroir...



A l'apparition du logo "SEGA", appuyez et maintenez: A, B, Haut et Start. A l'apparition de la page de titre, commencez normalement le jeu. Sur l'écran du Select Mode, sélectionnez le mot "VIRTUA RACING" qui apparaît à l'envers.

1. Réalisez le tip à l'apparition du logo "SEGA"



SNIN

SUPER EMPIRE STRIKES BACK



Là, je pense vous offrir le must des must en matière de tip. Vous allez pouvoir visiter le jeu de fond en comble (si! si!), trouver tous les passages secrets, exterminer vos ennemis – d'ailleurs, n'oubliez pas que le troisième volet devrait sortir dans quelque temps et qu'il nous réserve de belles surprises... Rhaa! attendre, toujours attendre... Allez, suivez le guide, c'est parti pour la visite du deuxième épisode...

Pour commencer avec 99 vies

Sur la page de présentation, faites: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.



Et vous voilà avec 99 vies, vérifiez en haut à gauche...

Pour avoir des Thermal Bombs en nombre illimité

Sur la page de présentation, faites: A, X, B, X, X, A, Y.



Vous commencez le jeu avec des bombes en nombre illimité. Ça explose de partout.



ATTENTION: TOUS LES TIPS POUR CE JEU SE REALISENT A PARTIR DE CETTE PAGE DE TITRE

Pour démarrer avec tous les pouvoirs du Jedi

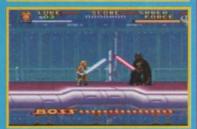
Sur la page de présentation, faites: X, B, B, Y, X, A, A, X.



Ça y est, la force est avec vous...

Pour affronter directement Dark Vador

Sur la page de présentation, faites: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.



Après avoir entré le tip, vous vous retrouverez en direct live face à... Dark Vador himself!

SNIN

SUPER METROÏD

Pour refaire le plein d'énergie

Avez-vous noté la taille des tableaux? Ce jeu est incroyablement vaste! D'accord, vous disposez de sauvegardes, d'accord les Continue sont fournis à la pelle, mais je peux quand même vous dire que vous aurez un mal fou à arriver au bout du jeu. Heureusement, bande de petits veinards, il existe un tip assez génial qui permet de récupérer toute son énergie. Mais attention, le jeu n'en devient pas facile pour autant... Pas vrai, Sam?

Pour que cette astuce soit réalisable, plusieurs conditions doivent être réunies. Votre compteur d'énergie doit afficher moins de 50 et vos réserves tank doivent être vides (cas dramatique...). Vous devez aussi posséder au moins 10 missiles, 10 super-missiles et 11 bombes de puissance. Ensuite, pendant le jeu, mettez-vous en boule, appuyez trois fois sur Select, appuyez sur X pour lâcher une bombe de puissance, maintenez X et appuyez en même temps sur L, R et Bas.



Mettez-vous en boule...



... appuyez 3 fois sur Select, posez une bombe de puissance et effectuez le tip.



Vous aurez alors le privilège de voir Samus, dans un halo d'énergie, se recharger petit à petit.



Et la voilà, toute neuve...



TIPS

SNIN

FIFA INTERNATIONAL

J'attendais avec impatience un jeu sur SNIN qui offre la possibilité de jouer à cinq simultanément. Avec FIFA, mon désir est exaucé. Ce soft, déjà excellent sans les tips que tonton Switch va vous dévoiler, deviendra alors carrément délirant! Vos facultés seront décuplées, et vous pourrez aisément écrase les équipes du monde entier afin de découvrir enfin la mystérieuse et tant convoitée fin. Attention, c'est parti!



ATTENTION: TOUS LES TIPS DEVRONT ÊTRE RÉALISÉS À PARTIR DE CET ÉCRAN.



Super Offense

Sur l'écran de Game Set Up,

sélectionnez Options Mode

et appuyez sur: R, R, R, R, R, L, R.

Super Offense à votre service...

Crazy Ball

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: X, A, B, Y, Y, B, A, X.



Crazy Ball entre en scène...

Super Defense

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: L, L, L, L, L, R, L.



Et, hop! Super Defense apparaîtra...

Curve Ball

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: B, A, R, B, Y, L.



Curve Ball va maintenant frapper...

Super Kicks

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.



Youpi! voilà Super Kicks...

Super Goal

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y,Y.



Et c'est maintenant au tour de Super Goal...

SNIN

EQUINOX

Pour obtenir vies et potions à volonté

Contrairement à de nombreuses personnes de mon entourage, je n'ai pas vraiment été emballé par ce jeu, et c'est en grande partie à cause de l'angle de vue qu'il propose. Reste que ce n'est vraiment pas un mauvais jeu, et que sa durée de vie est assez conséquente. Vu le nombre d'appels que je reçois à la hot-line, j'ai jugé urgent de vous fournir le tip pour devenir quasiment invincible. A vos paddles!



Réalisez le tip sur l'écran-titre...



... le cadre bleu deviendra vert.

A la page de présentation, faites: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.





SOCCER

Invisible Walls

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: Y, Y, Y, X, A, A, A, B.



Coucou, c'est au tour de Invisible Walls d'apparaître...

Dream Team

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur: A, A, B, B, Y, Y, X, X



Et voilà Dream Team...



Et vous serez alors quasi invincible. Qui dit mieux?...

SNIN ALADDIN

Pour obtenir le Select Stage,

99 pommes...
Vous désirez vraiment délivrer la princesse Jasmine, tuer mille et un ennemis, échapper aux pièges infernaux, risquer maintes et maintes fois votre vie pour l'élue de votre cœur, perdre vos Continue? Alors, usez et abusez de ce tip d'enfer et vous irez loin...

Sans aucun effort, vous pouvez choisir votre niveau (ici, l'avantdernier), et vous aurez d'office 10 cœurs et 99 pommes.



Sur la page de titre apparaîtra un chiffre, Pour le changer, appuyez simultanément sur L et R et pressez la croix directionnelle.



Effectuez le tip avec la deuxième manette sur la page d'options.

Rendez-vous sur la page d'options puis, avec

la deuxième manette, appuyez rapidement sur:

L, R, Start, Select, X, Y, A, B. Vous entendrez

un son. Avec la première manette, revenez au

menu principal. Vous y verrez un nombre qui

indique le niveau choisi. Pour le modifier, main-

tenez L et R et faites Droite ou Gauche pour les

unités et Haut et Bas pour les dizaines.



MD

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Ce jeu de Virgin cartonne vraiment. Si c'est la baston que vous aimez, n'hésitez plus, ça tire de tous les côtés. Et en plus, ca gicle de partout, c'est grandiose. Bon, j'arrête d'être macabre et je vous file tout en matière de tip.

Pour un mode plus violent

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A

Pour commencer le ieu avec 54 vies

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.

Pour choisir son arme

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B.

Pour obtenir le **Turbocop Mode**

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.



Et que voit-on? Une nana qui Le programmeur vous n'était pas là avant, mais qui va finir comme les autres.



annonce alors qu'il vous offre 54 vies et une surprise.



Voici une des nombreuses armes mises à votre disposition... dès le début du jeu.



Le mode Turbo accélère les déplacements de votre personnage.



ONSOLES D'

omme tous les ans, nous procédons à l'élection des meilleurs jeux de l'année. Et, cette fois-ci, nous avons décidé de vous mettre à contribution.

En effet, qui serait mieux placé que vous, fidèle lecteur de Consoles+, pour élire les Consoles+ d'Or? Et puis il n'y a pas de raison pour que ce soit toujours les mêmes qui bossent... Nous vous avons quand même mâché le travail en sélectionnant les trois meilleurs jeux dans chaque catégorie. C'est là que, muni d'un stylo, vous intervenez, cochant la case de celui qui vous semble le meilleur. Petite innovation, vous devrez aussi élire le jeu le plus "daubesque" de cette année (Ze Killer a beaucoup insisté, et celui-là, quand il insiste...) en respectant les conditions citées plus bas. Par ailleurs, nous avons considéré que les shoot-them-up avaient été trop rares en 1994 pour que cette catégorie fasse l'objet d'une élection.

Les résultats définitifs paraîtront, après dépouillement de vos réponses, dans le hors-série de novembre 1994. Alors, à vous de jouer! Renvoyez-nous cette page, avant le 30 septembre 1994, adressée à: Consoles+ d'or, 75754 Paris Cedex 15. Merci.

La rédaction

MEILLEUR JEU DE RÉFLEXION

- Dr Robotnik Mean Bean
 - Machine (MD)
- Pac Attack (SNIN)
- Lemmings 2 (SNIN & MD)

MEILLEUR JEU CD-ROM

- Ground Zero Texas (MCD)
- Tomcat Alley (MCD)
- Dracula X (PCE CD)

MEILLEUR JEU SUR NEO GEO

- Super Side Kicks 2
- Samuraï Shodown
- Top Hunter

MEILLEUR JEU D'AVENTURES

- Secret of Mana (SNIN)
- Young Merlin (SNIN)
- Equinox (SNIN)

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

- NBA Jam (SNIN & MD))
- Virtua Racing (MD)
- Val d'Isère Championship (SNIN)

MEILLEUR JEU DE BASTON

- Mortal Kombat II (SNIN & MD)
 - Super Street Fighter II (SNES & MD)
 - Dragon Ball Z 2 (SNIN) &
 - Dragon Ball Z (MD)

MEILLEUR JEU D'ACTION

- Super Metroid (SNIN)
- Skyblazer (SNIN)
 - Robocop Versus Terminator (MD)

MEILLEUR JEU SUR PORTABLE

- Monster Max (GB)
- Wario Land (GB)
 - Ecco (GG)

MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES

- Sonic 3 (MD)
- Les Schtroumpfs (SNIN)
 - The Misadventure of Flink (MD)

ZE KILLER D'OR

A vous de nous dire quel a été, selon vous, le plus mauvais jeu cette année sur console. Attention, pour que votre choix soit valide, le jeu doit impérativement être sorti officiellement au cours des douze derniers mois!

STREET RACER LANCE... LE PERMIS A POINGS I



- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants!
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un mode "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- Un mode "4 joueurs" hyper excitant!





















Avec CK GAMB Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nous Achetons Vos Jeux CASH* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD**

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

Rayon

AMIGA CD 32

% de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT

avec votre prochain achat

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement

DOCK GAMES BORDEAUX 4, rue du Pas St Georges Tél: 56-01-13-19 ANGERS DOCK GAMES Tél: 41-87-59-14 DOCK GAMES *GRENOBLE* Tél: 76-47-14-25 *ANGOULEME* DOCK GAMES Tél: 45-94-43-15 DOCK GAMES NIORT Tél: 49-77-05-13 **POITIERS** Tél: 49-37-00-80 *VALENCE* (e) Tél: 75-56-72-90 St BRIEUC Tél: 96-62-33-13 **TOURS** DOCK GAMES Tél: 47-20-42-30 BRIVE-la-Gaillarde DOCK GAMES Tél: 55-17-10-59 Place de la Halle DOCK GAMES St ETIENNE Tél: 77-41-84-79 St-Laurent NICE duVar Tél: 92-12-87-30 Tél: 79-69-54-50 **BAYONNE** Tél: 59-59-41-61 ORLEANS Tél: 38-77-98-30 *STRASBOURG* Tél : 88-22-54-81 *LIMOGES* La ROCHELLE

OCK GAMES

LYON

Tél: 78-60-33-60

Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES

Tél: 46-41-29-01

Vos Intérêts Sont en Jeux N°1 du jeu Vidéo d'Occasion

en France

DOCK GAMES 16, rue Thiers (à 50m des Halles) Tél:

AVIGNON

DOCK GAMES

DCK GAMES ROUEN
18, rue Alsace Lorraine Tél: 35-89-60-33

DOCK GAMES

OK GAMES BREST 55, rue Auguste Kerven Tél: 98-46-59-10

DOCK GAMES CHALON S/Saone
44, rue aux Fèvres Tél: 85-42-98-58

Ouvertures **Prochaines**

DOCK GAMES

ANNECY

DOCK GAMES

TOULOUSE

Emplacements Disponibles

DOCK GAMES

MARSEILLE

DOCK GAMES

LORIENT

DOCK GAMES

NANCY

DOCK GAMES

LILLE

DOCK GAMES

LERMONT - F

DOCK GAMES

CAEN

DOCK GAMES

NANTES

DOCK GAMES

LE HAVRE

DOCK GAMES

RENNES

DOCK GAMES

LE MANS

DOCK GAMES

AMIENS

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :

- 25 magasins ouverts, 35 d'ici fin 94 Premier en Sérieux:

- Ni échange ni dépôt-V, nous payons CASH Nous achetons et revendons selon un véritable

ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 3200 titres)

Premier dans le Choix :

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Vous aussi, vous pouvez vous appeler **DOCK GAMES!**

Vous voulez créer votre magasin de jeux vidéo? Vous avez déjà un magasin et souhaitez rejoindre notre Enseigne? Vous désirez étendre votre activité aux jeux vidéo?

Dans un Cas comme dans l'autre, nous avons une solution à vous proposer pour que vous deveniez le Leader de votre ville.

> Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Si vous pensez aussi que: "l'union fait la force" contactez nous au 45-94-74-20 (province)

SEGA - stop - SEGA - stop - SEGA - stop - SI

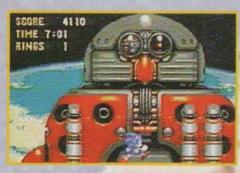
SONIC & KNUC

'est reparti pour un tour! La mascotte de Sega nous revient, moins d'un an après la sortie de son dernier épisode sur Megadrive, dans une nouvelle aventure qui décoiffe. Attention, ce nouveau jeu, qui débarquera sous le nom de Sonic & Knuckles, n'a rien à voir avec un pseudo-Sonic 3 bis ou Sonic 4. Il s'agit d'une nouvelle cartouche pleine de rebondissements qui va donner un coup de fouet à toutes les aventures de Sonic! En effet, cette cartouche, en utilisant une technologie dite de "Lock-On", permettra de relier le jeu Sonic & Knuckles à Sonic, Sonic 2, Sonic 3 et Sonic Spinball. Ces informations de dernière minute sont tombées sur nos téléscripteurs sans que nous ayons plus de précisions pour le moment. Les seuls éléments dont nous soyons certains à l'heure actuelle, c'est que le "plus gros" des innovations consistera en la possibilité de connecter ce nouveau soft à Sonic 2 et Sonic

3. Vous pourrez entre autres diriger Knuckles à part entière dans ces deux jeux, mais aussi visiter des passages secrets auxquels Sonic lui-même n'avait pas accès... Le jeu sera disponible partout dans le monde à la même date, c'est-à-dire le 18 octobre 1994. Il sera vendu en France aux alentours de 450 francs, moins cher que Sonic 3! Un nouveau concept pour les jeux vidéo sur consoles, une nouvelle technologie, une idée Sega. En somme, une cartouche qui promet...

SCORE SEZOO TIME 5:42 MINIS 22

Ça y est, que la fête commence! Vous êtes agressé de toute part, et ce n'est que le début de vos ennuis...



... Sonic & Knuckles met en scène des boss de fin de niveau d'une taille assez impressionnante. La preuve, jugez par vous-même...





Vous retrouverez bien sûr les boulets munis de piquants propres aux aventures de Sonic. Mais ici, ils sont encore plus gros, et ils vous poursuivent. La galère...



Les nouveaux niveaux sont plus beaux que jamais. Notre Sonic international se laisse descendre doucement et en tournoyant pour plonger dans un décor forestier.



Mais rassurez-vous, il reste aussi du boulot pour Knuckles. Lui aussi devra combattre le docteur Robotnik en le poursuivant. Alors, Knuckles, ami ou ennemi?

KNUCKLES VOLE DE SES PROPRES AILES!

Grosse nouveauté de cette cartouche: vous pouvez incarner désormais Knuckles. Et Knuckles ne fait pas les mêmes choses que Sonic. Il peut voler, grimper sur les murs... Ce qui devrait rendre le personnage encore plus intéressant par l'autonomie qu'il acquiert ici.







GA - stop - SEGA - stop -

MISS







Ami ou ennemi? On ne le sait pas encore très bien... Knuckles reste toujours un personnage mystérieux pour nous. Pour Sega aussi d'ailleurs...



Et pendant ce temps, Sonic défie les lois de la pesanteur. Non, non, la photo n'est pas à l'envers...

DERNIÈRE MINUTE...

Souvenez-vous, dans C+ 33, nous vous donnions un tip qui permettait de choisir son niveau dans Sonic 3; deux noms de niveau apparaissaient alors, que l'on ne pouvait pas sélection-Pourtant, ces niveaux existent bel et bien. Eh bien, nous venons d'apprendre que ces niveaux (Mushroom Hill et Sandopolis) ne peuvent être visités que par Knuckles... Ah! les malins... Notez que Mushroom Hill est un niveau du type Special Stage en 3D. Par ailleurs, vous pourrez visionner dans Sonic 3 neuf séquences de fin différentes...

■ Le numéro 1 du TURBO kit !! 🖜

A GAME WORLD



267 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél: (16 1) 43 70 35 11
Fax: (16 1) 43 70 32 66

⇒ 3615 ALL GAMES*AGW

METRO-RER: NATION

499

449

499

549

499

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19

SUPER NINTEND	0
DBZ 3 FR.	549
DESERT FIGHTER	380
FIFA SOCCER	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	499
MEGAMAN X	429
MORTAL KOMBAT 2	549
ROCK 'N ROLL RACING	350
SCHTROUMPFS	399
SKYBLAZER	299
SUPER GAME BOY	449
SUPER METROID (tél)	299
WOLFENTEIN 3D	380

WORLD CUP SOCCER USA 399

STUPER FAMILGOM

SUPER STREET FIGHTER 2

SUPERIVES

FATAL FURY 2

HYPER VOLLEY BALL

SUPER SHOCKOUT

 DBZ 4 (réservez-le!!)
 680

 FATAL FURY SPÉCIAL
 590

 FIGHTER HISTORY
 550

 RANMA 1/2 4
 399

 SAMURAI SHOWDOWN
 690

 SUPER PINBALL
 390

 WORLD HEROES 2
 590

LE SEUL, L'UNIQUE!

SEGA
VIRTUA RACING FR 529

ACCESSOIRES

DBZ FIGURINES 1à9 (15 cm) 119
DBZ JEU DE 54 CARTES 65

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS)

199 F

Transformation 50/60

Pose compriseDélais 48 hGarantie 3 mois

RÉPARATIONS

SNIN, SNES, SFAM

TRANSFORMATION
MEGADRIVE 1 FRA/JAP
50/60-Hz 1503

LE GIGOLO 169 LE SENSUALISTE 189 **UROTSUKIDOJI 1** 169 **UROTSUKIDOJI 2** 169 **UROTSUKIDOJI 3** 169 CRYING FREEMAN PART 169 **CRYING FREEMAN PART 2** 169 **CRYING FREEMAN PART 3** 169 **CRYING FREEMAN PART 4** * 4 CASSETTES 580F

CO VIDGO

DBZ FR 1 La poursuite de Garlic 150 DBZ FR 2 Le robot des glaces 150 DBZ FR 3 Le combat fratricide 150 DBZ FR 4 La menace de Namec 150 **DOMINION TANK POLICE 1/2 150 DOMINION TANK POLICE 3/4** 150 **3X3 EYES** 150 MACROSS PART 1/2 150 MACROSS PART 3/4 150 MACROSS PART 5/6 150 **VENUS WAR** 150 * 4 CASSETTES 500F

BON	DE COMMANDE	À DÉCOUPER OU À RECOPIER
Qté	Articles	Prix
	The state of the s	
Frais	de port (en Recommande et COLISSIMO)	35F
(E	n plus si Console / 4 K7 / 2 jeux ou	25F
□Chèque □Ma	andat-lettre Carte Bleue TOTA	
Nom:	Prenow:	

KONAMI - stop - KONAMI - stop - KONAM

SPARKSTER

parkster, vous le connaissez? Si, si, je vous assure, vous le connaissez. Ce petit opossum bleu est le héros d'un jeu de plates-formes sorti voilà déjà un an sur Megadrive: Rocket Knight Adventure. On pressentait déjà le personnage comme quelqu'un d'important dans le monde de Konami. Et on avait bien raison, car l'éditeur japonais le présente maintenant

comme sa mascotte. Dans cette nouvelle aventure, le personnage a été totalement relooké. Sachez aussi que les deux versions (Megadrive et Super Nintendo) sont totalement différentes. Ce sont donc deux nouvelles aventures

inédites qui devraient débarquer sur vos consoles. Il devrait y avoir huit niveaux sur la version Megadrive contre onze sur la version Super Nintendo. Un système de mots de passe vous permettra de revenir au niveau auquel vous vous étiez arrêté. Un jeu de plates-formes varié, que l'on attend tous avec impatience à la rédaction.

SPARKSTER SUR MEGADRIVE



Dans ce jeu varié, vous vous retrouverez à l'intérieur d'un robot. À bord de celui-ci, vous devez détruire les ennemis qui arrivent en face.



La phase du deuxième niveau dans le désert est assez simple. Mais ensuite, au cœur de la pyramide, ça ce compliquera mortellement!



Face à ce "pantin métallique", Sparkster ne se laisse pas faire. Suspendu dans les airs, il tournoie (attaque spéciale) pour le détruire.

SPARKSTER SUR SUPER NINTENDO



Admirez les décors de ce premier niveau. Ils sont splendides. Le reflet dans l'eau figurait déjà dans les décors de la première version sur Megadrive...



A dos d'autruche mécanique, vous avancez de plus en plus vite, tout en évitant ou en détruisant les bestioles ennemies sur votre passage.



Après une séquence de shoot-them-up, c'est à un combat de boxe "robotique" que vous participerez. L'uppercut de votre adversaire est dévastateur. Courage...



Et il est passé où, notre petit Sparkster? Pfff! on le laisse dans ce monde musical et il disparaît... Ah! je le vois: dans une bulle, il zigzague entre les pics.

Payez en plusieurs fois Console livrée avec avec la carte Aurore Panasoni 1 manette + les jeux NOUVEAU Crash and Burn et John Madden Football !! MICROMANIA MONTPARN LES NOUVEAUTES 3DO 126, rue de Rennes - 75006 Paris Star Control 2 499F 375 F Tél. 45 49 07 07 Who Shot J. Rock 499 F 375 F onible en ma MICROMANIA FORUM DES HALLES Mad Dog 2 499F 375 F 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2 Real Pinball 499 F 375 F Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78 Jurassic Park 499 F 349 F **Shock Wave** 499 F 375 F MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES Out of this World 499F 375 F 84, av. des Champs-Elysées RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V The Horde 549F 375 F 7 jours/7 Tél. 42 56 04 13 MICROMANIA ROSNY 2 Centre Commercial Rosny 2 CRO Tél. 48 54 73 07 MICROMANIA VELIZY 2 PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91 499F 199 F MICROMANIA LA DEFENSE **Super Nintendo** Megadrive La Référence ! 14 niveaux, Un superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2 tous variés et différents les RER La Défense . Tél. 47 73 53 23 uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, man milmi MICROMANIA NICE verser des déserts, détruire l'étoile noire mondes, des armes diverses. Grand Jeu signé par l'éditeur Kond Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14 Avec la Mégacarte, 5% MICROMANIA LYON LA PART-DIEU de remise* sur des Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82 Prix canons, même MICROMANIA LILLE V2 sur les promotions !!! Centre Commercial de Villeneuve d'Asca Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F Niveau bas - Tél. 20 05 57 58 IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 94 BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX Titres LIVRAISON PRIX **GARANTIE PAR** Adresse COLISSIMO Code postal Commandez par tél. 92 94 36 00 PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F Ouvert de 8h à 19h du lundi au Précisez CD Cartouche Total à payer = vendredi, de 9h à 19h le samedi Date d'expiration/.... Signature : ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre Règlement: Je joins Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif) Entourez votre ordinateur de jeux: Game Boy Megadrive Gamegear CD 32 Super Nintendo Macintosh 300

Facilities sur tous

Sortie le 9 septembre les formats!



au choc!!

24 mégas, 7 nouveaux coups spéciaux, des boss



Préparez-vous

personnages, 4 fois plus de encore plus puissants, plus de surprises, plus maniable et plus rapide, 10 nouveaux décors.



Ce jeu est un véritable dessin animé interactif! Dans cette version





Megadrive vous devrez récolter des rubis pour finir le niveau et arriver jusqu'au Boss.

l'action!



Une cartouche de 40 megas qui inclut toutes les nouveautés de la version arcade! Des graphismes d'enfer et de



L'événement

Les Méga Tops Micromania



URBAN STRIKE

La suite attendue du Hit Jungle Strike : cette fois les combats se déroulent en pleine ville (New York, Las Vegas...)



DRAGON BALL Z

L'adaptation sur Megadrive du Hit Super lintendo. Des combats infernaux où vous nez les héros de votre dessin animé préféré.



VIRTUA RACING

mulation de F1 par SEGA : Une ion parfaîte de la borne d'arcade ! Seul où à 2 les sens



STAR WARS REBEL ASSAULT tégralité grâce à une animation el re inégalée. Un hit sur PC CD Rom ent adapté pour votre Mega CD !



FORMULA ONE
Un jeu de la trempe de Super Monaco GP en
vraie 3D. Un réalisme portait : les traces de freins, des décors détaillés, une multitude de scènes en Motion Video !



TENNIS

Une simulation de grande qualité signée EA SPORT ! Toutes les stars du classemen mondial ! Possibilité de jouer à 4.

FIFA FOOTBALL

Une simulation de football révolutionnaire ! Electronic Arts a réalisé là un chef-d'oeuvre

avec lequel vous pourrez jouer à 4 joueurs

SPARKSTER

Sparkster, c'est le héros de Rocket Knight 2 ! Le jeu est plus joli, plus rapide, mieux réalisé ! 3 niveaux de difficulté ! 10 niveaux de jeu !

MEGARACE

NEW

NEW



SHINING FORCE 2

La suite du fameux numéro 1 ! Une nouvelle aventure riche en combats plus intenses ! Des sortilèges, des armes, des contrées différentes.



DUNE 2

Un hit micro adapté sur votre Megadrive. Partez à la recherche de l'épice sacrée dan ce fabuleux jeu interactif !



STREET OF RAGE 3

Une multitude de détails et de nouveaux coups spéciaux ! Une innovation de taille vous permettra de jouer en mode versus.



F 14 TOM CAT ALLEY Un jeu d'une nouvelle génération ! Des graphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

Une simulation de vol top pour votre Mega CD! Un véritable film interactif à la bande sonore parfaite qui vous plonge à 100% dans l'action!



Des Mega



SONIC 2

Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés permettront de jouer à 2.



JUNGLE STRIKE

La suite de Désert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 campagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal !



BUBSY

Vous incarnez un chat complètement fou. Il devra parcourir des clairières avec passages secrets, des fêtes foraines, des carrières....



LHX ATTACK CHOPPER

Avez vous déjà ressenti le souffle du diable à vos trousses ? Il vous suffit pour cela de grimper dans le cockpit du LHX Apache



FANTASTIC DIZZY

Explorez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages.



ROCKET KNIGHT

Un superbe jeu d'aventure/action ! Libérez votre fiancée retenue dans un château ! Différents mondes, des armes diverses ...



ETERNAL CHAMPION

Un super jeu d'Arts Martiaux avec des sprites énormes très bien animés, des options



MICKEY ET DONALD Retrouvez nos 2 héros dans une mê Retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!



TAZMANIA

ieu de plateforme vraiment sympa au isme et à l'animation de toute premièt qualité. Six niveaux délirants !!!



GLOBAL GLADIATOR

Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Àrmé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler.



TINY TOON

Retrouvez vos héros dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes. Aidez le à retrouver et sauver tous ses amis



COOL SPOT

Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Un Mega Hit !



GUNSHIP

Le top des simulations d'hélicoptère sur Megadrive. Ayez toutes les qualités pour réussir es différentes missions proposées.



STREET OF RAGE 2

Chacun des 4 combattants a ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Jouez à 2 contre vos en



KID CHAMELEON

Plus de 100 niveaux à travers 1850 écrans de décors dingues. Sachez utiliser les bons nents au bon mome



DRAGON BALL Z 3 Chobu Den

Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces.

Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat.

Un must pour compléter la collection!

GAGNEZ le jeu MORTAL KOMBAT II sur 3615 MICROMANIA

ICROMA

Des Super Promos



SUPER STREET FIGHTER 2 Une cartouche de 32 megas qui inclut outes les nouveautés de la version arcade ! 4 nouveaux personnages entrent en lice et avec eux tous leurs nouveaux coups spéciaux !



STUNTRACE FX La nouvelle simulation de course par Nintend ce jeu intègre le nouveau processeur FX 2 hyper performant pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente !



SUPER METROID
Un hit de la NES adapté sur votre console
Super Nintendo! Une réussite avec encore



SUPER BOMBERMAN 2 Une nouvelle version du fameux jeu de stratègie, de réflexion et d'arcade, super délirant si vous y jouez à 4 grâce à l'adaptateur. 10 niveaux de jeu d'intense ction dans cette réalisation d'Hudson soft



NOUVEAU

LE LIVRE DE LA JUNGLE Ce jeu est un modèle d'animation et de graphismes! Dans cette version Super intendo vous devrez chercher la sortie ou le Boss pour parvenir à la fin de l'aventure



FIFA INTERNATIONAL SOCCER Une simulation de football révolutionnaire Un chef d'oeuvre : vous pourrez jouer à quatre en même temps grâce à l'adaptatet quatre joueurs !



LES SCHTROUMPES



DRAGON BALL Z La Légende de Saien Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux ! Vous incarnez les héros de votre dessin animé chéri.



DESERT FIGHTER Vous êtes à bord d'un F15 Strike Eagle ou d'un tank AH10 : 8 missions différentes où vous devrez combattre une multitude d'ennemis et éviter plein de pièges !



F 1 POLE POSITION 2 Le nec plus ultra en simulation de F1: une difficulté accrue (3 niveaux), la possibilité di créer votre propre voiture, de "créer" votre pilote ! Bien sûr vous pourrez jouer à 2.

Commandez gu 92 94 36 00 et recevez vos jeux en 48 h Colissimo !



SUPER STAR WARS LA REFERENCE ! 14 niveaux, tous variés et érents les uns des autres; vous aurez à ister une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire



POP'N TWIN BEE 7 niveaux déments ! Vous devez arrêter le professeur Mardock et son armée. Vous incarnez Twinbee ou sa soeur, Winbee dans une aventure passionnante pour 1 ou 2 joueurs !



SUPER GOAL Choisissez parmi 24 équipes internationales. modes de jeu, 3 vues différentes du terrain une fonction "Instant replay", 4 formes de stratégies et tous les coups du football!



SUPER OFF ROAD Participez à la course de 4 x 4 la plus délirante de tous les USA ! 16 parcours différents minés de trous et de basses s'offrent à vous dans plus de 60 configurations possibles.



CASTLEVANIA 4 Notre héros risquera sa vie sur plus de 10 niveaux pour éliminer le Cornte Dracula. Grâce à son fouet il pourra sauter par dessus des précipices et défier les monstres de fin de niveau.



MORTAL KOMBAT Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Choisissez 1 des 7 combattants e effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles!



SUPER DOUBLE DRAGON Billy et Jimmy sont de retour! Spécialiste en Arts Martiaux, vous devrez libérer votre soeur retenue prisonnière par la mafia. Une multitude de augs et d'enchaînements grâce auw 4 boutons du joyand. ments grâce auw 4 boutons du joypad.



THE SIMPSON'S Bart doit retrouver ses devoirs qu'il a perdus à travers 9 niveaux, tous plus délirants les uns que les autres, avec une parodie de Batma de King Kong, et de King of Monsters!



TINY TOON Retrouvez vos héros de dessins animés dan des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



ROBOCOP 3 Robocop le célèbre fit métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable, ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.



ADDAMS FAMILY

Vaici un jeu vraiment sympa inspiré du film : la famille Addams a été kikhappée. Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.



RIVAL TURF Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Fuites appel à un 2e joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux sur des décors trés soignés. Possibilité de jouer en duel.

OCEAN: LA COLLECTION DE NOËL (SUITE...)

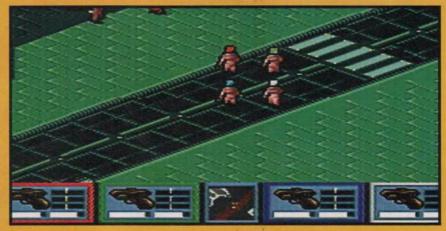
Après le Mimpi, l'éditeur Ocean est passé nous voir à la rédac' pour achever de nous présenter sa collection de Noël. On retrouve, comme prévu, Michael Jordan Adventure, qui sera disponible sur Super Nintendo chez Ocean et sur MD chez Electronic Arts. Par ailleurs, Syndicate, le fameux jeu sorti sur PC il y a plusieurs mois, débarquera enfin sur SNIN. Enfin, n'oublions pas NBA 95, qui s'annonce comme une bonne simulation de basket sur Super Nintendo. On ne chôme pas...



Michael Jordan Adventure (SNIN).



NBA 95 (SNIN).



Syndicate (SNIN).

LA BELLE ET LA BÊTE (SNIN)

Les dessins animés de Disney, progressivement, se font une place au soleil de la console. Voici que nous arrive pour le mois de novembre La Belle et la Bête sur Super Nintendo, un jeu développé par Hudson Soft. Pour info, deux versions ont été réalisées par Sunsoft sur Megadrive, dont la sortie n'est pas prévue en Europe.



La Belle et la Bête (SNIN).



La Belle et la Bête (SNIN).



Soulblazer (SNIN).

SOULBLAZER ENFIN EN FRANÇAIS!

Soulblazer, le tant attendu jeu d'aventures d'Enix, arrive en France. Tous les textes seront intégralement traduits en français. Sa sortie est prévue pour novembre du côté de chez Ludi Games...

ACCLAIM PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

La machine s'emballe! Outre les campagnes de pub qui vont déferler sur vos écrans pour célébrer l'arrivée de MKII et de Maximum Camage (voir photos), Acclaim joue la carte de l'expansion tous azimuts. Au mois d'avril, la société a acquis, pour 65 millions de dollars, la société Voyager Communications, éditeur des comics Valiant (Ninjak, Bloodshot et, bientôt, The Chaos Effect). Ce sont ainsi les droits de près de 16 comics américains qui viendront s'ajouter aux licences déià accordées par Marvel.

Plus récemment, Acclaim et Digital Pictures (éditeur de Sewer Shark, Ground Zero Texas...) ont passé un accord selon lequel le premier assurera la distribution des produits du second.

En ce qui concerne les développements sur Saturn et 32X, Acclaim a déjà annoncé trois jeux susceptibles d'être prêts à la sortie des supports: on retrouve l'inévitable Mortal Kombat II, NBA Jam Tournament Edition, ainsi que Alien Trilogy, qui vous invitera à incarner Ripley tout au long de 18 niveaux incroyablement réalistes.



Alien Trilogy bénéficie du procédé de la Motion Capture. Les personnages sont filmés, modélisés puis digitalisés, ce qui confère à leurs déplacements fluidité et réalisme.



Voici l'un des personnages que vous pourrez découvrir dans le spot publicitaire de MKII.



Ils peignent la ville en rouge (slogan du spot publicitaire américain)...

CADEAU: UN MANGA!



Bandai a eu une excellente idée à l'occasion de la commercialisation du jeu Dragon Ball Z sur Super Nintendo et sur Megadrive. En effet, le premier épisode du manga DBZ (nouvelle édition), édité par Glénat, est offert dans le packaging. Si vous aimez, vous n'aurez plus qu'à vous procurer les volumes suivants.

Dragon Ball Z, L'Appel du destin (MD).



Dragon Ball Z, La Légende Saien (SNIN).

REIMS CHAMPAGNE!

TROIS nouveaux magasins dans votre région

NEW MODE GAMES

84 rue Chanzy 51100 Reims Tél: 26.86.82.00

NEW MODE GAMES

21 rue Léon Bourgeois 51000 Chalons/Marne Tél: 26.21.01.55

STAR GAMES 3 rue Jeanne d'Arc

3 rue Jeanne d'Arc 51100 Reims Tél: 26.47.87.88



Ventes - Achats de jeux vidéos

(Neufs - occasions) Ventes par correspondance Toutes les nouveautés sur :

MEGADRIVE.SUPER NITENDO.3DO

PRIMAL RAGE EN ARCADE

Développée par une équipe d'une trentaine de personnes de chez Time Warner, cette nouvelle borne d'arcade du nom de Primal Rage est attendue en France pour le mois de septembre. Il s'agit d'un jeu de combat dans lequel vous incarnerez des dinosaures en lutte pour le titre de maître du clan. Ces braves bêtes sont au nombre de sept et possèdent une panoplie de coups constituée de coups normaux, spéciaux, et de Finish Move, le tout représentant près de 400 coups d'une violence rare! Mais ce qui fait la force d'un tel programme, c'est la qualité des graphismes et des animations. Chacun des personnages a d'abord existé sous forme de personnage



Disponible courant septembre dans les salles de jeu, Primal Rage risque d'en laisser plus d'un sur la paille!

en pâte à modeler, lequel a été modélisé, filmé puis digitalisé (à la manière d'un Mortal Kom-

bat, mais sans acteurs humains!). Le résultat final est saisissant de réalisme. Nulle censure ne viendra frustrer vos pulsions sanguinaires puisque le sang coule à gros bouillons et que les démembrements sont monnaie courante. Gardez des sous pour la rentrée...

Le rendu parfait des personnages et l'excellence de l'animation ne pourront vous laisser de glace. Attention, le mode d'exécution des coups spéciaux est vraiment particulier.



Comment ne pas céder au charme d'une telle œuvre? Un hommage à une console trop souvent délaissée mais pas pour autant oubliée... Les bons jeux auront toujours leur place dans C+.

"ÊTRE DINGUE À CE POINT-LÀ, ÇA DÉPASSE L'ENTENDEMENT!"

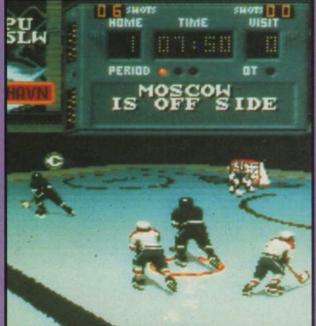
Dixit un certain Géronimo San, qui nous a fait parvenir cette photo... Vous y croyez, à ça? Quatrevingts heures de boulot à graver un bloc de noyer au profit de cette mythique Core Grafx? C'est un cercueil qu'il a fait, le mec... La Core Grafx est en perte de vitesse, la concurrence la bouffe, et Guillemot ne se donne même plus la peine de distribuer de jeux. Seuls quelques irréductibles, comme Sammy, continuent à importer quelques jeux, mais est-ce suffisant? On aimerait consacrer un peu plus de place à cette 8 bits mais la demande s'est singulièrement réduite.

L'attachement à la PC Engine relève de l'histoire d'amour et les histoires d'amour finissent mal... en gé-né-ral!

NINTENDO, DERNIÈRES NOUVELLES

Beaucoup de nouveautés chez Nintendo d'ici à Noël. Bien entendu, il y aura le déjà célèbre Donkey Kong Country (SNIN), mais aussi Super Hockey (SNIN), sorti aux U.S.A. sous le nom de NHL Stanley Cup, Secret of Mana (SNIN), qui arrive enfin (en novembre) intégralement traduit

en français, et Super Pinball (SNIN). Génial!



Super Hockey (SNIN; sortie prévue fin novembre).

Secret of Mana (SNIN), prévu pour novembre.



NEO GEO, DU NOUVEAU!



La Neo Geo CD.

Beaucoup de nouveautés sont prévues du côté de chez SNK. Commençons par les futurs jeux. Il y a tout d'abord Agressors of Dark Kombat, King of Fighters (fin septembre) et Samuraï Shodown 2 (courant octobre). Mais ce n'est pas tout! La Neo Geo CD arrive! Sa sortie est prévue pour la fin de l'année. 90% des jeux sortis sur carte Neo Geo vont se retrouver sur CD-Rom. Ainsi, vous pourrez désormais acquérir un jeu comme Fatal Fury Special ou Samuraï Shodown pour environ 400 francs. Les nouveautés sur CD-Rom seront, quant à elles, vendues autour de 500 francs. La machine devrait coûter environ 2 800 francs. A suivre...



Voici les premières jaquettes de jeux CD.

CSI DISTRIBUTION: LA CARTE MÈRE!

Déjà connu des revendeurs pour ses gammes de goodies japonais, CSI Distribution (c'est un grossiste, jeune lecteur, pas une boutique!) se diversifie en s'attaquant à tous les secteurs dans le vent. Vous cherchez des cartes thématiques qui traitent de votre jeu de rôles favori? Votre jeu vidéo préféré? La série culte que TF1 s'obstine à nous diffuser à des heures indues? Pas de problème: Pin Up Girls, SF, jeux de rôles, "jap'animation", heroic-fantasy, BD, vous trouverez votre



Une carte mère chez CSI distribution. Les revendeurs intéressés peuvent téléphoner au (33) 1 46 70 87 89 ou

bonheur. Procurez-vous les cartes de Fatal Fury II. de Samouraï Spirit, d'Akira ou des X-Men (série inédite dessinée par les frères Hildebrant...) et vous comprendrez. Si vous cherchez l'objet rare, le collector, l'inédit numéroté pour lequel vous vendriez père et mère, un coup de téléphone pourrait peut-être suffire...





Tout sur Dragon Ball Z

Mangas (Toutes les séries) CDs (Séries + Jeux) Goodies

Réparations toutes consoles Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO Import JAPON - USA Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes S/Lausanne

Tél: 021/636.08.50

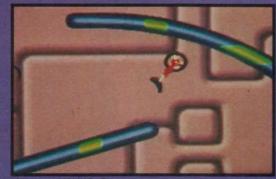
COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE Votre magasin japonais

ZE REST OF ZE C.E.S.

Le C.E.S. de Chicago n'a pas fini de faire parler de lui. Il n'y a qu'à voir Banane Géniale et Spy Goku déambuler dans les couloirs de la rédac'. Ils n'ont plus rien d'humain. Ils ne mangent plus, ils ne boivent plus, ils errent... Ils ont des photos à ne plus savoir qu'en faire, ils en scotchent à tous les étages dans l'espoir que quelqu'un se décidera à les passer dans C+. Et ils ont réussi leur coup, les bougres... Le dragon A.H.L. a cédé. Voici donc les (beaux) restes du C.E.S...



Super Punch Out (SNIN). Boxe.



Uniracers (SNIN). Course



Sparkster (MD). Plates-formes



Akira (MCD). Action.



Demolition man (MD). Action.



The Flintstones (SNIN). Plates-formes.



Ushra Monster (SNIN). Course.



WWF Raw (SNIN). Catch.



Tinstar (SNIN). Nintendoscope.



Rock'n Roll Racing (MD). Course.



Clayfighter II (SNIN). Combat.



Illusion of Gaïa (SNIN). Aventures.

EN BREF... EN BREF...

EN BREF...

D'ici à Noël, Sony E.P. Ltd va sortir près de 80 jeux, parmi lesquels Addams Family Values, Jurassic Park II, Mickey Mania, The Flintstones, Pitfall, Vortex (nouveau jeu avec le Super FX), Micro Machines, Mighty Max, Double Dragon V, Jungle Strike... On notera également que Sony n'a pas tardé à acquérir les droits du nouveau "Frankenstein" pour une adaptation sur console...

Sony (bis). Le C.E.S. de Chicago fut l'occasion pour Sony de dévoiler à de nombreux développeurs la Playstation. Au dire de tous, la machine posséderait des capacités graphiques ahurissantes. Notons qu'une date de sortie définitive a été arrêtée: le 8 décembre au Japon. La bête coûterait 50 000 yen (soit 2 400 francs environ).

Capcom U.S.A. vient de créer un département recherche & développement, qui devrait essentiellement produire des jeux "nouvelle génération" pour la Saturn de Sega et la Playstation de Sony. 800 personnes travaillent déjà pour Capcom (Osaka, Japon).

Le quatrième Supergames, Salon international des loisirs hightech, se tiendra du 30 novembre au 4 décembre 1994 à la porte de Versailles, à Paris. Nous serons bien entendu présents. Passez donc nous dire bonjour...

L'éditeur Crystal Dynamics (à l'origine de jeux tels que Total Eclipse) annonce un accord avec Sega concernant le développement de jeux sur Saturn et 32X. Aucun titre n'a encore été annoncé.

Relevé chez un éminent confrère, "CTW": Interplay vient d'acquérir les droits du prochain film de Steven Spielberg, "Casper". On parle d'un budget de dix millions de dollars pour les seuls effets spéciaux (du film, bien entendu...). Des adaptations vidéoludiques seront réalisées sur les machines du futur (32X, Playstation, Ultra 64...). La sortie du film et des jeux est prévue pour l'été 95.

Le 26 août s'est ouvert, à Amiens, un centre de loisirs parrainé par Sega et McDonald's, "La Tête dans les nuages". Vous pourrez y découvrir un espace loisir de près de 1 000 m² divisés en différentes zones thématiques (sport, courses automobiles, simulateur de vol...), comprenant chacune des bornes d'arcade de chez Sega. Vous pourrez y jouer, pour la première fois en France, à Virtua Racing à huit joueurs simultanément, y trouver une boutique exclusivement dédiée à Sonic, etc. Tout le monde pourra être de la fête car des aires de jeu sont consacrées aux plus jeunes. Un autre centre de loisirs du même type devrait voir le jour à Paris vers le mois de décembre.



98, RUE OBERKAMPF 75011 PARIS Tel: 48.07.14.02. / 48.07.21.08. Métro PARMENTIER ou MENILMONTANT - Bus 96 (St Jean AICART) Ouvert de 10 Hà 12 H 30 et de 14 Hà 19 H du Lundi au Samedi

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

ì	ALADDIN (FR)	299
	ART OF FIGHTING (JP)	375
	CASTELVANIA 2 (FR)	
		495
	DRAGON BALL Z 2 (JP)	375
	DUNE 2 (FR)	395
	ETERNAL CHAMPION (JP)	399
	FATAL FURY 2 (JP)	499
	FIFA SOCCER (FR)	399
	LANDSTALKER (FR)	375
	MR NUTZ (FR)	395
	NBA JAM (FR)	449
	NHL HOCKEY 94 (FR)	449
	PETE SAMPRAS TENNIS (FR)	399
	PSG CHAMPION (FR)	395
	ROBOC. VS TERMINATOR (FR)	249
	ROCKET KNIGHT II (JP)	399
	SAMOURAI SHODOWN (JP)	TEL
	SENSIBLE SOCCER (FR)	349
	SHINOBI 3 (FR)	299
	SONIC III (FR)	499
	STREET FIGHTER II (FR)	299
	STREET OF RAGE III (FR)	499
	SUPER STREET FIGHTER II (JP)	549
	URBAN STRIKE (FR)	449
	VIRTUA RACING (JP)	475
	WORLD CUP USA (FR)	399

NEO GEO

SAMOURAI SHODOWN 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	1090
TOP HUNTER	990
ART OF FIGHTING 2	995
SUPER SIDEKICK 2	1190
WORLD HEROES 2 JET	1190
FATAL FURY SPECIAL	1090
WIND JAMMERS	899
SPINMASTER	690
KARNOV'S REVENGE	775

ALADDIN (US)	249
ART OF FIGHTING (JP)	349
ASTERIX (FR)	249
BASTARD (JP)	349
BUGS BUNNY (FR)	495
BOMBERMAN II (JP)	499
DBZ II ACTION GAME (FR)	549
DESERT STRIKE (FR)	475
DRACULA (FR)	299
EMPIRE STRIKE BACK (JP)	349
FATAL FURY SPECIAL (JP)	599
FIFA SOCCER (FR)	399
FINAL FANTASY VI (JP)	599
FX TRAX (JP)	475
GOOF TROOP (FR)	349
HOKUTONUKEN 7 (JP)	349
HOOK (FR)	299
JUNGLE BOOK (FR)	399
JURASSIC PARK (FR)	299 399 349 495 599
MEGAMAN X (FR)	495
MORTAL KOMBAT II (JP)	599
MORTAL KOMBAT (JP)	349
POCKY & ROCKY 2 (JP)	449
RANMA 1/2 IV (JP)	449
SAMOURAI SHODOWN (JP)	TEL
SCHTROUMPFS (FR)	449
SECRET OF MANA (US)	495
SOUL BLAZER II (JP)	495
STAR WARS II (JP-US)	499
STREET FIGHTER TURBO (JP)	299
SUPER METROID (JP)	449
S. STR. FIGHTER II (JP-US)	569
SUPERMAN (FR)	399
NBA JAM (FR)	499
WORLD CUP USA 94 (FR)	449
WORLD HEROES II	599
YU YU HAKOSHU (JP)	TEL

DES PRIX IMBATTABLES

PLUS DE 2000 JEUX DISPONIBLES EN MAGASIN (à la vente ou à l'échange ACCESSOIRES CONSOLES Neuf Occas.

MANETTE 6 BOUTONS (MD)	99
MANETTE UFO (SN)	95
MANETTE SUPER 4 (SN)	75
MANETTE AQUAPAD (SN)	139
AD 29 FX (SN)	75
X-TERMINATOR ADAPT. FX (SN)	99
POWER PACK BATTERIE (GB)	99
MANETTE FIGHTER II (MD)	110
LOUPE BIG WINDOW II (GG)	65
LIGHT MASTER LOUPE (GB)	59
MANETTE NEO GEO	375
PERITEL SN	99
PERITEL MD	99
GAME ADAPTATOR MD	50

CONSOLLS		iveui occas.			
	NEO GEO	1900	1390		
	SUPER NINTENDO	690	450		
	MEGADRIVE	775	499		
	GAME GEAR	650	499		
	GAME BOY	299	199		
	MEGAJET	995			

OUVERTURE D'UN RAYON CD-ROM PC DISPONIBLE A LA VENTE ET A L'ECHANGE

VENTE-ECHANGE-LOCATION
Neuf ou Occasion
et TOUS LES JEUX sur
GAME GEAR - GAME BOY
MASTER SYSTEM et MEGA CD

RAYON GOODIES
FILM K7 VIDEO DBZ
RAMICARD - TEE SHIRT
PIN'S DRAGON BALL Z

NOM	ANDE EXPRES	SS - Livraison Colissii Prénom	110 24 / 46 FI
Adresse		Ville	15 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Code Postal	Tel:	N° Abonné (facultatif):	
Règlement : C	nèque 🗆 Mandat	-lettre □ CB N°	
date exp. CB:/	Signature (des	parents pour les mineurs):	
TII	TRE	CONSOLE	PRIX
	x:30 Fet console:60 F		



Samedi 9h30, circuit de Buenos Aires...
Tour d'essais pour les qualif.

Tous les réglages sont faits : gommes tendres, suspension souple, freins durs, aileron de vitesse, boite courte semi-automatique, stands briefés pour l'approvisionnement...

Bientôt le feu vert sur la grille...le trac, la gorge sèche et les mains moites ... sur le joypad!





F1 POLE POSITION 2, UN JEU OFFICIEL DE LA FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP!

SUPER MINTENDO









FOCA

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU :

36 68 68 77

vision © 1993 Human Corporation Nintendo™, Super Nintendo™ entertainment systen ∍als and other mark designated as «TM» are trademarks of Nintendo.









DRAGON BALL Z ENTIEREMENT EN FRANCAIS FONCTIONNE SUR TOUS LES MAGNETOSCOPES. DISPONIBLE CHEZ AMICROPUCE

La cassette	149 F	
Les 4 cassettes	500 F	

Port	30 F	
Port Cassette supplémentaire	10 F	

Dans les prochains mois nous vous proposerons la suite de la collection qui comporte 14 volumes





CATALOGUE VPC COULEUR

35 F Frais de Port Compris Images digitalisées de Mangas - Vidéos **Compacts Disques - Goodies- Figurines** Rami-card - Cardass -Gadgets Le N°1 est disponible et donne droit à une REMISE de 5 % sur tout le catalogue

VIDEO GIRL AÎ Français est disponible au prix de 30 F(208 Pages Format Poche) Nº 1 et 2 Disponible N°3 Le 20 Septembre

L'EVENEMENT DE LA RENTREE : BLACK MAGIC de Masamune SHIROW

Album parlant de sciences, de nouvelles technologies, de philosophie et de métaphysique, transformant les sujets en aventures bourrées d'actions. TOUT EN Français. ATTENTION le tirage étant limité, il risque d'être épuisé à la mise en place RESERVER VOS QUANTITES A L'AVANCE. Disponible en Octobre au prix de 75 F



Version Original PAL 249 F ANIME COMICS

Casette Vidéo

Couleur 80 F LE RETOUR DE BROLY



MANGAS Noir et Blanc 45 F

←DRAGON BALL Z N° 38 DNA₂ Nº 3

BASTARD Nº 15

RANMA 1/2 Nº 29 SAILORMOON N° 7

Toutes les nouveautés dans le Catalogue

JEUX VIDEO AMICROPRIX

ORLEANS

JARGEAU

22 Place Louis XI **2** 38.68.15.50

56 Grande Rue

2 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

****OUVERTURE****TOURS

Début Septembre 97 Avenue de Grammont

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanisation

MEGADRIVE MANGAS VIDEO SUPER FAMICOM MANGAS VIDEO FATAL FURY Spécial 645 F DRAGON BALL Z Fr 499 F DRAGON BALL Z YUYU 99 F 399 F **RANMA 1/2 4** KEN LE SURVIVANT **FATAL FURY 2 Jap** 599 F 170 F Version PAL Japonaise RTYPE 3 595 F RG VEDA 170 F Super Street Fighter 595 F Vol 1 GARLIC **WORLD HEROES 2** 649 F High School Invasion (Erotique) 170 F Vol 2 THALES 179 F **MORTAL KOMBAT 2 499 F** Clinique de l'amour (Erotique) DRAGON BALL Z3 595 F 190 F Vol 3 SUPER NAMECK 179 F STREET OF RAGE 3 445 F VENUS WARS 170 F **NEW Action game** fin Sept Vol 4 DOCT WILLOW 179 F SUBTERANIA 550 F CRYING FREEMAN Nº 1 à 4 170 F Vol 5 BADDAK 179 F WORLD CUP USA 94 450 F TETSUO Nº 1 à 2 SUPER NES 170 F Vol 6 KOURAT 179 F UROTSUKIDOJI Nº 1 à 4 **MANGAS** 170 F 595 F Vol 7 METAL KOURAT 189 F Super Street Fighter GUYVER Nº 1 à 4 Vol 8 LES CYBORGS 189 F 170 F MEGAMAN X 545 F DBZ N & B Nº 1 à 38 45 F Vol 9 TRUNKS STORY 189 F DBZ Couleur Nº 1 à 11 SECRET OF MANA 499 F 80 F COMPACT DISQUE Vol 10 BROLY 189 F KEN LE SURVIVANT 45 F SUPER METROID 455 F DRAGON BALL Z 225 F Vol 11 BOJACK 189 F CITY HUNTER 45 F SUPER NINTENDO Vol 12 DOCTEUR EIGI RANMA 150 F RANMA 1/2 Nº 1 à 29 189 F 45 F KEN LE SURVIVANT 225 F MORTAL KOMBAT 2 575 F 3 X 3 EYES 55 F Le Retour de BROLY 249 F ORANGE ROAD 240 F VIDEO GIRL Nº 1 à 15 45 F 425 F GOODIES CITY HUNTER 240 F VIDEO GIRL Français Nº 1 à 3 30 F **NBA JAM** 425 F MACROSS FIGURINES BATTLE COL. 240 F 1 20F BASTARD Nº 1 à 15 45 F 450 F Stunt Race FX **BUBBLEGUM CRISIS** 240 F POSTER DBZ - RANMA -DNA2 Nº 1 à 3 45 F 30 F WORLD CUP USA 94 399 F **AKIRA** 240 F SAILORMOON Nº 1 à 7 45 F FIGURINES Street fighter 30 F VIDEO GIRL 240 F LES SCHTROUMPFS 435 F ORANGE ROAD Nº 1 à 18 45 F TEE SHIRT DBZ 99 F DRAGON BALL Z2 Fr 535 F EROTIQUE 50 F ou 85 F

DEPOT VENTE NEO GEO

Plus de 100 jeux NEO GEO disponibles en dépot vente chez AMICROPUCE aux prix fixés par nos clients sur nos conseils.

Nous prenons une commission de 100 F par jeu

FATAL FURY	350 F
CYBER LIP	350 F
BURNING FIGHT	350 F
ART OF FIGTHING	490 F
FATAL FURY 2	690 F
BASEBALL STARS 2	690 F
Nombreux autres t	itres

JEUX NEUFS 199 F

FAMICOM
ACROBAT MISSION
BATMAN RETURNS
BIKIRI MAN
BLUES BROTHERS
CATCH DIRTY CHALLENGER
FROG 1
FROG 2
GUNFORCE
IKARI NO YOSAI
INTERNATINAL TENNIS TOUR
MAGIC JOHNSON
NIGEL MANSEL
RPM RACING
SUPER DUNK STAR

SUPER FIRE PRO-WRESTLING

SUPER SWIV

ULTRAMAN

JEUX NEUFS 199 F

SUPER NINTENDO ADAMS FAMILY 1 ASTERIX AXELAY CHESMASTER DRAGON'S LAIR EARTH DEFENSE FORCE F-ZERO JAMES BOND JUNIOR KICK OFF MAGIC SWORD PARODIUS **PILOTWINGS** RIVAL TURF ROBOCOP 3 SUPER ALESTE SUPER TENNIS

TURTLES

K7 VIDEO 120 F

Française SECAM
GOLDORACK Vol 1 à 3
LAMU Vol 1 à 5
KEN LE SURVIVANT Vol 1 à 5
SHURATO Vol 1 à 5

JEUX NEUFS 199 F

MEGADRIVE
GODS
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTERS
MAZINGWARS
OUT OF THIS WORLD
RINGS OF POWER
THE SIMPSONS
SHADOW OF THE BEAST 2

R A	NM	A 1/	24	3	99 1	
	ZIVIV		4 7	J	77 1	ı

Dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

Bon de Commande par 2 au 38.4	6.10.31		C+35
DESIGNATION	PRIX	Nom	Prénom
		Adresse	
		Ville	Code Postal
PORT	30 F	Signature	
TOTAL A PAYER		(Parents pour les mineurs)	

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire Chéques Débités le jour de la livraison ☐ Contre-remboursement + 45 F

Chéques Débités le jour de la livraison

Carte bancaire
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à : AMICROPUCE

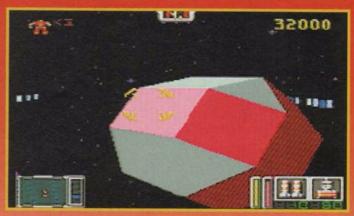
56 Grande Rue 45150 JARGEAU

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis Toutes les marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop - SO

YORIEX

ortex, je vous le dis tout net, n'a rien à voir avec un nouveau produit pour les toilettes! Et pourtant, le jeu est décapant! L'équipe d'Argonaut, après le célèbre StarWing, vient ici de signer son deuxième jeu utilisant le Super FX, lui aussi de sa fabrication. Ce "chip" (comme on dit dans nos terroirs, crévindiou!) soulage le microprocesseur central de la Super Nintendo en accomplissant à sa place tous les calculs arithmétiques (elle se la coule douce, pendant ce temps-là, la flemmarde!). Le résultat final, vous en avez certainement une idée: il suffit de penser à StarWing ou encore à Stunt Race FX (autre jeu disposant du Super



Cette boule d'énergie n'a rien à voir avec celles du salon de Chicago. C'est en fait une recharge d'énergie.

FX) pour l'imaginer. Eh bien! vous êtes loin du compte, les p'tits gars! C'est encore mieux! Le robot que vous incarnez dans ce jeu utilise la technique du morphing pour se transformer en une multitude de formes: un vaisseau spatial, un buggy futuriste, un robot à faire pâlir de jalousie l'équipe des Rangers X, un saladier en terre (avec des points bleus dessinés sur le côté), une brosse à dents (vert fluo) à poils durs (et noirs) ou encore en une magnifique casserole en inox (et à poils mous). Blague à part, le résultat est vraiment très convaincant. Ça bouge de partout et à fond les manettes, les sprites sont énôôôôôrmes et, pourtant, aucun ralentissement ne vient entâcher le cours d'une partie. C'est pas génial, ça? C'est la rentrée et Sony cogne fort. Vivement Noël!

DANS LA VERTE PRAIRIE

Les différents niveaux de Vortex bénéficient, comme dans StarWing, de décors très travaillés. On reconnaît sans mal le travail d'artiste de l'équipe d'Argonaut. Les cartouches FX, c'est comme le port-salut, on les reconnaît entre mille.



Le robot que vous dirigez peut se transformer en vaisseau spatial. La vitesse est alors décoiffante!



Le robot dispose d'armes relativement puissantes...



Cette phase, en vaisseau spatial, ne vous fait-elle pas penser à StarWing?



Votre buggy futuriste est, lui aussi, doté d'un armement non négligeable! Cela ne vous rappelle-t-il pas un certain Wild Trax FX?

NY - stop - SONY - stop - SONY - stop - SON







OH! LA BELLE JAUNE...

Toujours plus beau, toujours plus fort, voici maintenant le niveau que je nommerai "Le coucher du soleil". Franchement, entre nous, vous ne le trouvez pas fantastique, ce décor? Il ne manque que les cris des mouettes et ceux de ma belle-mère! Baissez le son de la TV, enfermez les mômes dans leur chambre, décrochez le téléphone, servez-vous une limonade bien fraîche et installez-vous confortablement dans votre hamac...



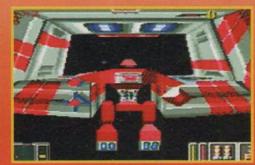


Un des nombreux boss finals du jeu. Il faut, comme dans StarWing, viser la pastille bleue en son centre.



VOIR L'ESPACE ET MOURIR!

Autre nouveau tableau: celui de l'espace. Tout le monde le sait, l'espace est plein de vide (ceux qui ne suivent pas n'ont qu'à demander à leurs parents). Il semblerait cependant que chez les programmeurs d'Argonaut, on ne l'entende pas de cette oreille. Vous allez comprendre...



Votre vaisseau mère vous abandonne lâchement dans l'espace plein de vide. Il a osé!



Ce gros vaisseau de ravitaillement doit impérativement être détruit. C'est lui ou vous, faites votre choix!



Quand je vous disais que l'espace n'était pas forcément rempli de vide! Mais je vais leur envoyer mon robot ménager!

PREVIEWS

ELECTRONIC ARTS- stop - ELECTRON

URBAN STRIKE



a série des Desert Strike et des Jungle Strike continue. Voici maintenant venir la tant attendue suite de ces deux méga-hits: Urban Strike. Vous allez à nouveau pouvoir assouvir vos instincts destructeurs, et ce grâce à un tout nouvel hélicoptère. Les différents tableaux que vous allez survoler sont inspirés en grande partie de la réalité. Ainsi, Hawaii, San Francisco (et son très célèbre pont suspendu), Mexico et Las Vegas (avec ses hôtels, ses casinos et ses machines à sous) sont criants de vérité. De plus, de nouvelles explosions ont été conçues, plus chaudes et impressionnantes que jamais. Une chose est sûre, les programmeurs d'Electronic Arts ont à nouveau réussi un très bon coup! Vivement le mois prochain pour un test très complet... S'cusezmoi, les p'tits gars, mais moi, je retourne faire une petite partie.

À PIED AUSSI, C'EST LE PIED!

Urban Strike dispose de nouvelles options fort intéressantes par rapport aux anciens épisodes: les explosions ont été revues et sont fort spectaculaires et il est maintenant possible de changer d'hélicoptère pour un autre plus gros, puis puissant (mais moins maniable). Par ailleurs, du jamais vu dans la série, certaines phases se déroulent hors hélico: vous dirigez votre personnage à l'intérieur de différents bâtiments et devez accomplir de nouvelles missions. Cerise sur le gâteau: sachez que vous aurez même l'occasion de vous promener en voiture.



Après un passage remarqué au-dessus du Golden Gate Bridge de San Francisco, vous irez faire un petit tour, et à pied, dans la tristement célèbre prison d'Alcatraz.



Nouvelle mission à pied, mais cette fois-ci à l'intérieur d'une exploitation pétrolière. Attention aux fûts de pétrole brut: une étincelle et c'est l'explosion! Pensez à détruire ces Mig-29.



Las Vegas, tout le monde en a déjà entendu parler. Mais vous est-il arrivé de vous y promener avec une mitraillette en bandoulière et des grenades plein les poches?

BALADE EN HÉLICO

Comme dans les anciens épisodes de la série, vous survolerez des régions aussi différentes que dangereuses: l'ennemi est partout! Dans un arbre, sous un rocher, dans une Jeep, dans sa baignoire, sous sa douche, dans son lit... il faut avoir les yeux sur tout et surtout sur tout, tout en caressant son toutou. Tout un programme!



Vous êtes à Hawaii, pour une mission essentielle: secourir vos compatriotes perdus en territoire ennemi.



Disposant d'un armement surpuissant, votre hélico devra détruire des gros bâti-, ments, tels que cet observatoire.



Toujours sur l'île d'Hawaii... la possibilité de changer d'hélico vous est offerte!



Las Vegas est une mission de nuit. Ne perdez pas de temps avec les machines à sous. Pour l'instant, régalez-vous avec quelques hamburgers.

CORE DESIGN -stop -



B.C. RACERS

. C. Racers a longtemps été annoncé sous le doux nom de Chuck Rally, reprenant ainsi les patronymes des héros très célèbres de la société Core Design, j'ai nommé Chuck Rock, son fils et ses amis.

Chez Core, ils ont finalement choisi de changer



C'est parti! Sur fond de coucher de soleil, la course est lancée. Le mec qui donne le coup d'envoi n'a pas peur de se faire renverser...

de personnages mais pas d'époque. Cette course se déroule donc durant la période préhistorique. C'est un peu un mélange de Super Mario Kart sur Super Nintendo, de Road Rash sur Megadrive et de Virtua Racing sur Megadrive. Quatre modes de difficulté vous sont proposés, sous forme de quatre types de route. Vous aurez le choix entre plusieurs véhicules. Le plus connu est celui de Cliff Ace et de Roxy. Vos personnages peuvent décocher des coups à leurs adversaires. Pas vraiment légal, mais tellement plus pratique...



Vue de haut. Nos amis Cliff & Roxy sont très en retard.



Vue de derrière. Ici, comme dans Road Rash, ils n'hésitent pas à frapper leurs adversaires

DEUX **FAÇONS** DE VOIR

Il existe, comme dans Virtua Racing, un système pour changer de mode de vue. Mais, alors que, dans Virtua Racing, il y en a quatre, et besoin de faire Pause pour changer de point de vue, dans B.C. Racers, il en existe seulement

> Adresse Signature:

ALORS ENVOIS NOUS TES DESSINS SNES/SNIN/SFO 499 F CONSOLE PAL CONSOLE NIEC SMASH TENNIS 529 F JURASSIC PARK ANOTHER WOR LES SCHTROUMPES 549 F VPER STREET PIGHTER 2 2 ACTION GAME 3 HIS WORLD NIGHT TRAP! MI MORTAL KOMBAT 2 ROAD RASH JOHN MANDE SAMOURAL W. COMMANDER DEMOLITIO LES OHAZ DRAGON TALES THUSTE CONSOLES A PARTIR DE 49 ZOMBIE AT MY .. 299 F 399 F 3DO OKAZ DRAGON BALL Z 2 ULTRAMAN NBA JAM 399 F THE HORDE FLASH BACK 299 F OUT OF THIS WORLD BUMBER MAN 199 F TOTAL ECLIPSE SUPER WING COMMANDE JOHN MADDEN KICK OFF TWISTED GAME SHOW ZELDA 3 CONSOLE OKAZ (MISC) 200 F ERO THE ACROBA ROCK & ROLL ... NEO-GEO OKAZS VIRTUAL SOCCER 399.F SAMOURAES B SUPER EMPÎRE STRIKE 990 F FI POLE POSITION VIEW POINT ART OF FIGHTING FINAL FANTASY 5 RANMA 1/2 4 CONSOLE AVEC 1 VEU ET PLEIN D'AUTRES. . TELEPHONEZ MEGADRIVE **GAMEBOY OKA** GAME BOY & J JEU A 79 F 249 P LE LIVRE DE LA JUNGLE MR NUTZ PROAM VIRTUA RACING DOUBLE DRAGON 1 QU SUPER STREET FIGHTER BATMAN LES OKAZS MEGAMAN2 GARGOYLE QUEST CONSOLES A PARTIR DE 499F PETE SAMPRAS PLEIN D'AUTRES TUTRES INMT TOURNAMENT FIGHT NEA JAM MANGAS LI DE 1 A 38 PORTIN DE 1 A 38 PORTIN DE 10 PORTIN DL SPOT 199.F EL FIGHTER 299 F de 189 F RETOUR DE BROLY SONTIE OUSSIEE A SEPTEMBRE STERS DBZ, SAILOR MOON UCK ROCK PIGHERI TINY TOON 299 F de 130 E ROBOCOP VS TERMINATOR MI CARDS, CARDASS HERO DRAGON BALLE 2 (JAP) OFFICTION FIGURINES DBZ a partir de 120F ALADDIN CARTES YUYU-HAKUOHA CARTES COLLECTOR O KIRA CONCOUR DE DESSINS JAP!! NIC SPINBALL GHACIEUSEMENT EVARD MURAT 75016 PARIS 2104 94 FAX: 40 71 05 00 POSTER VOUS EST PORT (colissimo)

PREVIEWS

ARCADE ZONE - stop - ARCADE ZONE

NIGHTMARE BUSTERS

rcade Zone, l'équipe de petits Français installée à Londres depuis peu, est en train de terminer Nightmare Busters, un jeu haut en couleur sur la Super Nintendo. Cette dynamique équipe, à qui l'on doit le fameux Legend (en test dans ce numéro), a en effet décidé de s'attaquer à autre chose qu'au parcours-combat, et travaille sur un jeu de plates-formes où magie et action sont les mamelles du destin. Dans Nightmare Busters, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. Votre personnage, une sorte de petit lutin coiffé d'un gibus, va parcourir plusieurs niveaux, tous très beaux et richement colorés. Il va sans dire que votre ami lutin va user de tous ses pouvoirs afin de sortir vivant de chacun des niveaux. Pour ce faire, il dispose non seulement de la magie mais aussi d'une arme aussi redoutable qu'étonnante, qui revêt la forme de cartes à jouer. Nightmare Busters n'est pas encore terminé, mais il promet déjà. Distributeurs français, à vos téléphones!



Vous voici maintenant sur les murailles du château. Notre héros utilise un pouvoir spécial afin de se sortir d'une délicate situation.







Prenez garde aux serpes des ennemis! Elles sont aussi tranchantes que les totems sont angoissants.



Outre les pouvoirs spéciaux, vous pouvez utiliser la magie. Ici, c'est celle de la tornade qui est utilisée.



Le mode 2 joueurs à l'intérieur du château: ce n'est pas le moment de faire un faux pas!

Avec ONSOLES et

GAGNEZ
UNE BORNE D'ARCADE
MORTAL KOMBAT II,
DES JEUX MK II,
DES T-SHIRTS et
DES CASQUETTES...

-RENDEZ-VOUS
EN PAGE 8 POUR LE
CONCOURS et SUR NOTRE
BOOKLET MORTAL KOMBAT II
POUR L'ÉPREUVE DU
GRATTAGE.

DEUX BOSS VALENT MIEUX QU'UN

Comme dans tous les jeux de plates-formes/action, les niveaux s'achèvent par une incontournable confrontation avec un affreux boss, toujours magnifiquement dessiné et terriblement dangereux.





Le boss de la forêt ressemble fort à un loup-garou. Gare aux morsures.

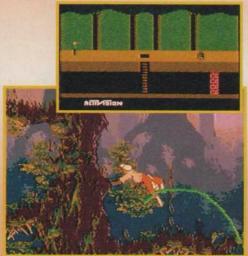


Voici maintenant le boss de la caverne. Dans les débris de stalactites et de stalagmites, vous affronterez un authentique cracheur de feu.

ACTIVISION - stop - AC

2174111 THE MAYAN コリソギハイリスギ

itfall est apparu pour la première fois sur la première console de l'histoire des jeux vidéo, j'ai nommé la VCS 2600 d'Atari. Créé par David Crane, ce jeu a connu un grand succès. Vous dirigiez Harry, un éminent aventurier en vadrouille dans la jungle. Notre héros est de retour pour de nouvelles explorations sur Super Nintendo. Megadrive et Mega CD. Ces diverses versions devraient être disponibles simultanément entre fin octobre et début novembre. La noble mission de Harry: retrouver son père, qui a été kidnappé. Pour cela, il lui faudra courir, nager et sauter d'un bout à l'autre de la jungle luxuriante, à travers quatorze niveaux.





Pitfall, premier du nom, sur la console VCS 2600 d'Atari (1982)



Harry, pour retrouver l'auteur de ses jours. devra voler de liane en liane...





ou combattre des guerriers mayans, tels que ce squelette

FESTIVAL DES PRIX!!! 600 F D'ACHAT **DE JEUX D'OCCASION** 1 JEU GRATUIT DANS LA COLONNE 150 F
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

± 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

- NEUF - NEUF - NEUF - NEUF



3990 F 4190 F

 Manette Joystick .NC NTSC-PAL.

pour l'acha

ANOTHER WORLD DEMOLITION MAN DR HAUZER DRAGON BALL 2 **DRAGON'S TALES** JURASSIC PARK MAD DOG MAC CREE MEGARACE MICROCOSM

FINAL MATCH TENNIS 559 F LUFIA

ALONE IN THE DARK

POWER KINGDOM REAL PINBALL ROAD RASH SCHOCK WAVE SERVEUR SHARK STAELLAR 7 TOTAL ECLIPSE TWISTER VIRTUAL GUEST WHO SHUT JOHNY ROCK WING COMMANDER



▼ ACCESSOIRES ▼ · ASCII PAD • X Terminator 2.269 ptateur 60 Hz Fx ... 99 F · Câble Peritel . 99 F : DBZ 3 • Transformateur ... 99 F Multipad 6 j..... 199 F Manette infrarouge.339 F = 1 adaptateur 60 Hz gratui

HYPER VOLEY RALL 449 F MEGA MAN Y J. LEAGUE SOCCER 549 F MORTAL COMBAT 2 .489 I SECRET OF MANA 2 ...499 F MYSTIC QUEST NC : R TYPE 3 FATAL FURY SPECIAL .549 F SMACH TENNIS FIFA SOCCER .. 390 F STUN RACE FX LIVRE DE LA JUNGLE. 489 F STUNT RACE FX LEMMING S 2 WILD GUNS LES SCHTROUMPFS 410 F : THE CHAOS ENGINE .449



ACCESSOIRES · ASCII PAD 99 Supert Advantage 2 .249 F Câble Péritel Alimentation · Action Replay... Multipad 199 F Manette 6 boutons...129 Megakey II 109 F

DOUBLE DRAGON 5...439 F PETE SAMPRAS DRAGON BALL Z 3.....549 KING OF MONSTER 2.439 MORTAL COMBAT 2 ... 419 F .449 F WOLFEN STEIN 3D

OCCASIONS

ADDAM'S FAMILY
ADVENTURE ISLAND
AMAGAZING TENNIS

AMAGAZING TENNIS

AMAGAZING TENNIS

AMAGAZING TENNIS

AMAGAZING TENNIS

AMAGAZING TENNIS

AMAGAZING TENNIS ALADDIN

ANOTHER WORLD BATTLE CLASH CALIFORNIA GAMES 2 CHUCK ROCK DOONS DAY WARRIOR JBLE DRAGO ZERO HOOK
JAMES POND 2
KICK OFF
KRUSSKY'S FUN HOUSSE LETHEAL WEAPON NBA ALL STAR SUPER OFF ROAD SUPER SOCCER UNDER BIRDS NG COMMANDER

FATAL FURY FINAL FIGHT 2 FLYING HERO JURASSIC PARK LEMMINGS MAGICAL QUEST MORTAL COMBA **PARODUIS** POPULOUS PRINCE OF PERSIA RANMA 1/2 1 ROBOCOP 3 STAR WARS STAR WING TERMINATOR TINY TOONS TURTLE IN TIME

ALIEN 3 ART OF FIGHTING BOB BUBSY DAFFY DUCK DRACIILA DRAGON BALL Z F1 CIRCUS FLASHBACK JIMMY CONNORS MARIO ALL STARS MARIO IS MISSIN MAKIO IS MISSING
NIGEL MENSELL'S
RANTLA 1/2 2
SONIC BLASTMAN
STANLEY CUP
STREET FIGHTER 2 TURBO TOM FT JERRY WORLD HEROES

ACTRAISER BATTLE BLAZE CHPLIETER EMPIRE STICK BACK EYE OF THE BEHOLDER FIFA SOCCER GUPMON FIGHTER 2
HYPER VOLLEY BALL
LGEHD
LUFIA
MEGA MAN X
MUSCLE BOMBER
NBA SHADOWN
POP'N TWIN BEE
R TYPE III
ROCK AND ROLL RACING
SCHTEDHIMPE **ERIC CANTONA FATAL FURY II** GOOF TROOP MYSTIC QUEST **NBA JAM** SENSIBLE SOCCER SCHTROUMPF SECRET OF MANA SUPER GOAL 2 TOP RACCER VAL D'ISERE TOTAL CARNAGE WINTER OLYMPICS TURN AND TURN WIZARD OF OZ WIZAR DRY YOUNG MERLIN ZOOL WORLD CUP 94 ZOMBIES

ACTRAIZER II AGASSI BOMBERMAN 2 BREATH OF FIRE CHAOS ENGINE CLAVEZ DESERT FIGHTER DRAGON BZ III F1 GP3
FIGHTER HISTORY
GORMON FIGHT
KNIGHT OF THE ROUND JOE MAC III KNIGHT OF ROUND MEGAMAN SOCCER NHL HOCKEY POOL RANMA 1/2 4 STRIKER II SOCCER SHOT OUT SUPER METROID V RALL TURTLES FIGHTER WILD TRACK

OCCASIONS

ALADDIN

MEGADRIVE (garantie 6 n

CASTLE OF ILLUSION AFTER BURNER 2 BART SIMPS BIOHASARD BATTLE **CRACK DOWN** CADASH EMPIRE OF STEEL FSWAT **GHOST BUSTER** KID CAMELEON MERCS ONSLAUGHT RAMPART SHASOW DANCER SONIC SPEED BALL 2

STREET OF RAGE

VACIS III

GOLDEN AXE 2 GRAND SLAM HOME ALONE JAMES BOND 007 KING OF THE MONSTER LOTUS TURBO CHALLENGEY MARBLE MAD **PHANTASY STAR 2** PHELIOS RAMBO 3 **ROLLING THUNDER 2** TALESPIN TA7 MANIA

AMAZINF TENNIS **ANOTHER WORLD** ASTERIX COOL SPOT DESERT STRIKE DRAGON'S FURY FCCO ECCO THE DOLPHIN **EUROPEEN CLUB SOCCER** FATAL FURY JOHN MADDEN 93 HIRASSIC PARK MORTAL COMBAT **ROLING THUNDER 2**

STREET OF RAGE 2

FLASHBACK FORMILLA ONE **GUNSTAR HEROES** JUNGLE STRIKE MICROMACHINE NRA SHADOWN PRINCE OF PERSIA RANGER X ROCKET NIGHT **ROLLING THUNDER 3** SF2 SONIC SPINBALL THUNDER FACE IV TOURNAMENT FIGHTER WINTER OLYMPICS **WORLD CUP 94**

MEGADRIVE 250 ETERNAL CHAMPION

ART OF FIGHTING BARE KNUCKER II CASTELVANIA CHAOS ENGINE FATAL FURY 2 FIFA SOCCER GOUFY'S HULK JAMES POND 3 KICK OFF 3 LAND STALKER NRA JAM **NHL HOCKEY 94** SPLATER HOUSE STREET OF RAGE 3

NEO -GEO MAGICIAN LORD RIDING HEROES 3 COUNT BOUT

FATAL FURY 2 SENGOKU 2 **WORLD HERO 2**

BASE BALL STAR 2 FATAL FURY SPECIAL SIDE KICK VIEW POINT

MBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX!



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6









Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28

Numéro 30 (45103)

Che



Numéro 29





Numéro 31

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro 32





Numéro 34

Numéro 5 (451005) Numéro 11 (451011)
Numéro 17 (451017)
Numéro 23 (451023)

Numéro 29 (451029)

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX (Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à: l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS) Numéro Hors Série (450074) Numéro 1 (451001) Numéro 8 (451008) Numéro 6 (451006) Numéro 7 (451007) Numéro 9 (451009) Numéro 13 (451013) Numéro 19 (451019) Numéro 15 (451015) Numéro 21 (451021) Numéro 12 (451012) Numéro 14 (451014) Numéro 18 (451018) Numéro 20 (451020) Numéro 24 (451024) Numéro 26 (451026)

0)		Numéro	31 (45103	1) 🗆	Numéro 32 (451032)	 Numéro 33 (45)
ous c	adresse	la somme	de 45F (d	dont p	articipation aux frais) po	ur chaque numéro p
que	bancair	e 🗆			Chèque postal	

éro par:	Nombre de numéros:			
Prénom:				

Numéro 4 (451004)

Numéro 10 (451010)

Numéro 16 (451016)

Numéro 22 (451022)

Numéro 28 (451028)

Nom Adresse: Ville: Code postal:

(Délai d'expédition: 6 semaines) (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine. Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné:

ACCOLADE - stop - ACCOLADE - stop -

IERIN

première vue, Zero Tolerance semble être fortement inspiré de Wolfenstein 3D, ce méga-hit sur PC, SNIN et Jaguar. Dans ce nouveau jeu d'Accolade, il va falloir faire preuve de bon sens mais aussi de sang-froid. Perdu dans d'immenses labyrinthes, seul votre sens de l'orientation et votre aptitude à jouer de la

gâchette vous permettront de vous en sortir indemne. En effet, de dangereux terroristes hantent chacun des couloirs du jeu. Voilà pour la petite histoire. Mais ce qui fait la grande originalité de

Zero Tolerance, c'est certainement la possibilité de jouer à deux simultanément. avec deux téléviseurs ainsi que deux Megadrive reliées ensemble grâce à un petit câble spécial. Chacun des joueurs dispose donc de son propre écran: pratique, non? La possibilité de jouer en compétition ou main dans la main vous est maintenant offerte. Selon que vous aurez le cœur tendre ou l'âme d'un assassin...



A tout instant de la partie, il est possible de visualiser une carte du niveau, fort utile pour vous diriger dans les dédales du labyrinthe.



Quand vos munitions seront épuisées, il vous faudra changer d'arme. Vous voici maintenant avec un pistolet automatique.



La première chose à faire dans ce niveau, c'est de s'armer. Et pourquoi pas avec un fusil à pompe, pour commencer?

92 07 72 00 DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

NEWS SNIN / SNES / SFC MORTAL KOMBAT 2 TEL STREET RACER TEL SUPER METROID 439 **TURN AND BURN** TEL **MAXIMUM CARNAGE** TEL LEGEND LE LIVRE DE LA JUNGLE TEL **DRAGON BALL Z 4** TEL TEL **FATAL FURY SPE** TEL **APPLESEED** TEL NOSFERATU **SUPER PARODIUS** TEL **NEWS MEGADRIVE** TEL **MORTAL KOMBAT 2** TEL ECCO 2 300

SEGA LOCK-ON

TOP SNIN	
ALLADIN	399
CANTONA FOOTBALL	439
CHAOS ENGINE CHOPLIFTER 3	449
DRAGON BALL Z 2	389 499
EQUINOX	379
F1 POLE POSITION 2	TEL
FIFA SOCCER	399
FLASHBACK	249
KICK OFF 3	449
LES SCHTROUMPFS MEGAMAN X	439
MYSTIC QUEST LEGEND	459 TEL
NBA JAM	399
ROCK AND ROLL RACING	369
TMNT 5	499
WOLFENSTEIN 3D	379
WORLD CUP SOCCER 94	399
YOUNG MERLIN	379
ZELDA 3	369
TOP SEC / SN	ES

MYSTIC QUEST LEGEND NBA JAM ROCK AND ROLL RACING	459 TEL 399 369
TMNT 5 WOLFENSTEIN 3D WORLD CUP SOCCER 94 YOUNG MERLIN ZELDA 3	379 399 379 369
TOP SEC / SN	ES
DRAGON BALL Z RPG EXCITE STAGE 94 FIGHTER STORY	TEL TEL 599
FINAL FANTASY 6 HUMAN GP 2	639

INFOS, PREVIEWS, NEWS,		COMMANDES,
24/24 HEURES, TAPE 36 1	5	ALLGAMES*AXYOM

TELEPHONEZ : TOUS LES JEUX NINTENDO - SEGA - NEO GEO - CD 32 ...+ GOODIES DISPONIBLES POUR REPRISE / ECHANGE JEUX ET CONSOLES D'OCCASION : TELEPHONEZ LEGEND OF MYSTICAL POP N' TWINBEE 2 RANMA 1/2 4 WORLD CUP 94
FANTASY STAR 4 (JAP)
SHADOW RUN(US)
SHINNING FORCE 2 (US)
SUPER STREET FIGHTER 2 (US)
SUPER STREET FIGHTER 399
STAR TERE NEYT GEN (US)
399

SAILOR MOON R SUPER FORMATION SOC. 94 ACTRAISER 2 ADAMS FAMILY 3 EMPIRE STRIKES BACK STUNT RACE FX SECRET OF MANA SUPER STREET FIGHTER 2	599 569 TEL 499 399 499 499 479
TOP MEGADRIN	/E
ALLADIN DRAGON BALL Z CHAOS ENGINE COMBAT CARS DUNE 2 FATAL FURY 2 FIFA SOCCER HULK LANDSTALKER NBA JAM PETE SAMPRAS ROCKET KNIGHT ADVENTURE SONIC 3	389 489 399 359 379 TEL 389 399 399 399 359 379
ATREET AFFA	212

ILK HEAT	GE14. (03)	333
TOP	300	
G SOLDIE TION MAN ACE COSM OFF ROAD ASH WAVE	RS	449 599 TEL TEL TEL 399 369 389
600	DIES	
DBZ (10) ICAL DBZ IES DBZ GRAND	CHOIX GO	30 TEL TEL O-
	IN THE DAG G SOLDIE TION MAN ACE OSM DFF ROAD ASH WAVE IOT JOHN SSETTE V DBZ (10) ICAL DBZ ES DBZ G GRANL	OSM OFF ROAD ASH WAVE OT JOHNNY ROCK GOODIES SSETTE VHS FRANCA! DBZ (10) ICAL DBZ

DBZ, RANMA, SAILOR MOON TEL

	FRINCE OF FERSIA	
	SUPER PROBOTECTOR	
	WING COMMANDER	
	SUPER R TYPE	
	MEGADRIVE	
	MEGADNIVE	
	ARROW FLASH	
	ATOMIC ROBOKID	
	BATMAN RETURN'S	
	CAPTAIN AMERICA	
	CAPTAIN PLANET	
	CENTURION	
	CYBORG JUSTICE	
	DOUBLE DRAGON 2	
	F22 INTECEPTOR	
P	JOHN MADDEN 2	
	RISKY WOODS	

BLUES BROTHERS
KRUSTY'S FUN HOUSE
MECHWARRIOR
MECHWARRIOR

SUPER NINTENDO ANOTHER WORLD AXELAY JURASSIC PARK KICK OFF LEMMINGS

PARODIUS

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU ENVOYEZ CE BON DE COMMANDE à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine		prix	
	Mary and Mary and Assessment		
partic	cipation aux frais de port	+ 30	
	Total à Payer		

JE PATE PAR :	Cheque Bancaire	CCP
Mandat-lettre	Au facteur à réception (en rajoutant	40 F)

Nom		+35
		100
CP	Ville	
Tél		

ENVOYEZ CE COUPON POUR UN CATALOGUE COMPLET GRATUIT, EN PRÉCISANT VOTRE MACHINE.

LIVRAISON COLISSIMO

AIEME	NT	PAR	Carte	BLeue	/ Interbancaire	
A10 1 1		1 1 1	1 1 1	1 1 1 1	1111	

Date d'expiration

Signature obligatoire

STOCKO

1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST

23, rue d'Abbeville 75009 PARIS

Tél.: (1) 44 63 02 49

Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE

4, rue Campagne-Première 75014 PARIS

Tél. : (1) 43 35 32 10

Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

MBA ALL STAR	199F
HAMMERING HARRY	299F
SUPER R-TYPE III	299F
TETRIS GAIDEN	399F
MUSCLE BOMBER	499F
NOSFERATU	589F
WORLD HEROES 2	629F
SAMOURAI SPIRIT	629F
FATAL FURY SPECIAL	629F

DRAGON BALL Z 4
629 F

SUPER NES

MEGAMAN X	399F
TETRIS 2 BOMBLIS	429F
STUNT CAR FX	449F
BOMBERMAN 2	479F
MAXIMUM CARNAGE	479F
DRAGON	499F
SLAM MASTER	499F
SOCCER SHOOTOUT	499F
BREATH OF FIRE	499F
SOULBLAZER 2	499F
LORD OF THE RINGS	499F
SPIKE MAC FANG	499F
SUPER STREET FIGHTER	499F

MEGADRIVE

PETE SAMPRAS TENNIS	379F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
DUNE 2	429F
LAND STALKER	429F
DRAGON	449F
SHINNING FORCE 2	449F
RAGNACENTI	479F
DRAGON BALL Z	499F
SUPER STREET FIGHT.	499F
MORTAL KOMBA	172
429 F	

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY US	479F
PC ENGINE GT	1290F
NEO GEO SEULE	1690F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD NEC	79F
ALIMENTATION SNES	99F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SMIN/SMES/SFC	179F
JOYPAD SUPER MINTENDO	79F
2 JOYPAD SHIN INFRA - ROUGE	249F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349F
ACTION REPLAY 2 MD	349F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F

3D0 FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUN	3990F
JOYPAD SUPLEMENT 3DO	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	149F
LEMMINGS	349F
ROAD RASH	389F
FIFA SOCCER	389F
SHOCK WAVE	389F
MEGARACE	389F
ALONE IN THE DARK	389F
ORION OFF ROAD	429F
WAY OF THE WARRIOR	429F
DRAGON BALL Z	TEL
GRAND CHOIX DE JEUX D' OCCAS	SIONS !!!

SUPER NINTENDO

EQUINOX	349F
SKYBLAZER	349F
WOLFENSTEIN 3D	349F
FIFA INT SOCCER	399F
HYPER VOLLEY BALL	449F
JUNGLE BOOK	479F
ACTRAISERS 2	479F
FATAL FURY 2	479F
F1 POLE POSITION 2	499F
DRAGON BALL Z N'3	529F

MORTAL KOMBAT 2 489 F

NEC

ARCADE CARD DUO + F. FURY 2	990F
FATAL FURY CD	399F
ART OF FIGHTING CD	399F
FATAL FURY SPECIAL CD	479F
WORLD HEROES 2 CD	479F
BRANDISH CD	479F
DRAGON KNIGHT 3 CD	479F
NADIA CD	479F

DRAGON BALL CD 479 F

NEO GEO

TOP HUNTER	1290F
ART OF FIGHTING 2	1290F
WORLD HEROES 2 JET	1290F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F

3615 code STOCK GAMES



SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION

DE VOS CONSOLES, C' EST AU

48.05.48.23

CHEZ STOCK GAMES



INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB!

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET
CONSOLES AUX
** MEILLEURS PRIX **
TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT
** TESTES ET GARANTIS **

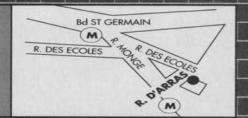
STOCKO

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU

3, rue d'Arras 75005 PARIS Tél. : (1) 44 07 04 61

Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE

44, rue de Malte 75011 PARIS Tél. : (1) 48 05 48 23

Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
SUPER NINTENDO SEULE	300F	499F
STREET FIGHTER 2	30F	69F
WWF WRESTLEMANIA	50F	129F
PILOTWINGS	50F	129F
SUPER R-TYPE E.O.F	50F 70F	129F 149F
ADDAMS FAMILY	70F	149F
BART'S NIGHTMARE	70F	149F
UN SOUADRON	70F	149F
CASTLEVANIA IV	70F	149F
ROAD RUNNERS	70F	149F
SUPER TENNIS	70F	149F
SUPER SOCCER	70F	149F
F ZERO	70F	149F
GHOULS AND GHOSTS	70F	149F
ANOTHER WORLD	70F	149F
SUPER WING COMMANDER	70F	149F
SPIDERMAN	70F	149F
AXELAY	70F	149F
STAR WING	70F	149F
DRAGON'S LAIR	70F	149F
KICK OFF	70F	149F
KING ARTHUR	70F	149F
WORLD CLASS BASKET	70F	149F
STAR WARS	70F	149F
SUPER ALESTE	70F	149F
BEST OF THE BEST JURASSIC PARK	70F	149F 149F
DRAGON BALL Z JAP	70F 100F	199F
ALIEN 3	100F	199F
TORTUES MINJA	100F	199F
SUPER PROBOTECTOR	100F	199F
ADVENTURE ISLAND	100F	199F
JOE AND MAC	100F	199F
KRUSTY'S FUN HOUSE	100F	199F
TOP GEAR	100F	199F
ALADDIN	100F	199F
STREET FIGHTER 2 TURBO	100F	199F
FIGHTING SPIRIT	100F	199F
MORTAL KOMBAT	100F	199F
MARIO ALL STARS	100F	199F
MR NUTZ	120F	249F
COOL SPOT	120F	249F
MAGICAL QUEST	120F	249F
MARIO KART	120F	249F
BUBSY NHLPA HOCKEY 93	120F 150F	249F 249F
MIGEL MANSELL	150F	249F
SIM CITY	150F	299F
PSG PSG	150F	299F
BOMBERMAN 93	150F	299F
POCKY AN ROCKY	150F	299F
F1 POLE POSITION	150F	299F
RANMA 1/2 2	150F	299F
MECHWARRIORS	150F	299F
FLASHBACK	150F	299F
DRAGON BALL Z N'3 JAP	170F	349F
YOUNG MERLIN	170F	349F
MYSTIC QUEST	170F	349F

NEO GEO OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
NEO GEO SEULE	900F	1290F
NEO GEO + 1 JEU A 299F		1490F
NAM 1975	150F	299F
CYBER LIP	150F	299F
KING OF THE MONSTER	150F	299F
MAGICIAN LORD	150F	299F
SUPER SPY	150F	299F
RIDING HERO	150F	299F
BLUE'S JOURNEY	170F	349F
BASEBALL 2020	170F	349F
MINJA COMBAT	170F	349F
BURNING FIGHT	170F	349F
JOY JOY KID	200F	399F
ALPHA MISSION 2	200F	399F
SENGOKU	200F	399F
BASE BALL STAR	200F	399F
GHOST PILOTS	200F	399F
FATAL FURY	200F	399F
CROSSED SWORD	200F	399F
WORLD HEROES	200F	399F
ART OF FIGHTING	250F	499F
ROBO ARMY	270F	549F
THREE COUNT BOUT	270F	549F
EIGHT MAN	270F	549F
TRASH RALLY	270F	549F
FATAL FURY 2	270F	549F
SENGOKU 2	300F	599F
WORLD HEROES 2	300F	599F
MUTATION NATION	300F	599F
SOCCER BRAWL	300F	599F
FOOTBALL FRENZY	300F	599F
BASEBALL STAR 2	350F	699F
LAST RESORT	400F	799F
SUPER SIDEKICKS	400F	799F
SPININASTER	400F	799F
VIEW POINT	450F	899F
FATAL FURY SPECIAL	550F	999F
SAMOURAI SHODOWN	600F	1099F
ART OF FIGHTING 2	700F	1199F

MEGADRIVE OCCASIONS

	ACHAT	VENT
MEGADRIVE SEULE	200F	3991
ALTERED BEAST	20F	491
SONIC	20F	491
STRIDER	40F	991
SPIDERMAN	40F	991
BATMAN RETURNS	40F	991
ARROW FLASH	40F	991
ZERO WING	40F	991
ESWAT	40F	991
QUACKSHOT	50F	1291
STREET OF RAGE	50F	1291
WORLD CUP ITALIA 92	50F	1291
FANTASIA	50F	1291
CASTLE OF ILUSSION	50F	1291
FORGOTTEN WORLD	50F	1291
FATAL REWIND	50F	1291
SHINOBI	50F	1291
SHADOW OF THE BEAST	70F	1491
F22 INTERCEPTOR	70F	1491
TERMINATOR 2	70F	1491
SONIC 2	70F	1491
MICKEY AND DONALD	70F	1491
OLYMPIC GOLD	70F	1491
SKITCHIN	100F	1991
SPLATTER HOUSE 2	100F	1991
HAUTING	100F	1991
EUROPEAN CLUB SOCCER	100F	199F
SUNSET RIDERS	100F	1991
STREET OF RAGE 2	100F	1991
JURASSIC PARK	100F	199F
THUNDER FORCE 4	120F	249F
FATAL FURY	120F	2491
COOL SPOT	120F	249F
ALADDIN	120F	249F
FLASH BACK	120F	
STREET FIGHTER 2'	120F	
ROCKET NIGHT ADVENTURE	120F	
MORTAL KOMBAT	120F	
ETERNAL CHAMPION	150F	299F

NEC OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
CORE GRAFX SEULE	200F	399F
CYBER CORE	30F	69F
DRAGON SPIRIT	30F	69F
TOY SHOP BOYS	40F	99F
VIGILANTE	40F	99F
RABIO LEPUS SPECIAL	40F	99F
1943	40F	99F
CYBER COMBAT POLICE	50F	129F
POWER ELEVEN	50F	129F
PC KID 2	50F	149F
FINAL MATCH TENNIS	100F	199F

GAME BOY OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
GAME BOY SEULE	100F	199F
MARIO LAND	40F	99F
DOUBLE DRAGON	40F	99F
NEMESIS	40F	99F
TRACK AND FIELD	40F	129F
GARGOYLE'S QUEST	40F	129F
JOE AND MAC	40F	129F
DR FRANKEN	40F	129F

LYNX OCCASIONS

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO !!!

MCD - 3DO OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

NOUVEAU !!!

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS TEL: (1) 44.07.04.61

> Livraison colissimo en 24 h ou 48 h

FAX: (1) 43.29.42.15

dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE ARENVOYER À: STOCK GAMES

44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

NOM	rer				
CP :	VILLE		. TEL :		
	DECLEMENT	TITDEC	CONCOLEC	OT	DDIV

REGLEMENT ARTE BLEUE

MANDAT-LETTRE

◆CONTRE REMBOURSEMENT □ SIGNATURE

• CHEQUE

	TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
		DESCRIPTION OF THE		
E	FRAIS DE PORT + 30 I	(CONSOLES + 50 F) R CONTRE-REMBOURSSE	MENT)	

ATARI

Devant le séisme médiatique qui ébranle l'univers vidéoludique, avec la 32X et la Saturn de Sega LE JAGUAR, LA

mais aussi avec l'Ultra 64 de Nintendo (nouveau nom de la Reality; cf article dans "Japon en direct"), il semblerait que le Jaguar ait été trop rapidement jeté aux oubliettes. Que les fans de la première heure se rassurent, cette fois-ci, c'est certain, la 64 bits d'Atari a pris son envol, et elle risque fort de se tailler la part du lion dans le marché très fermé des jeux vidéo. Au programme: une cinquantaine de nouveaux softs d'ici à la fin de l'année, un lecteur CD double vitesse et le Voice/Data Modem. Atari ra bien, qui rira le premier!

LES NOUVEAUX SOFTS.

Les premiers de ceux qui ont fait confiance à Atari n'ont guère eu, une année durant, que quatre ou cinq jeux à se mettre sous la dent. Qu'ils se tranquillisent: une cinquantaine de nouveaux softs devraient faire leur apparition en France d'ici à Noël! Du sport, avec Hard Ball III (base-ball), Troy Aikman Football, Brutal Sports Football et Arena Football (football américain), Brett Hull Hockey (du hockey sur glace, déjà connu des possesseurs de SNIN), Checkered Flag (formule 1) et, enfin, Barkley Basketball et White Men Can't Jump (basket). Les jeux de baston sont aussi à l'honneur: Ultra Vortex, Kasumi Ninja et Double Dragon V. L'action n'est pas en reste avec Flashback, Battlezone 2000, Dragon's Lair, Alien VS Predator, Doom (élu meilleur jeu de l'année 1993 par la presse anglaise), Rise of the Robots, Commando, Gunship 2000, Raymen, Zool 2 ou encore Bubsy. La liste est longue... Faites-vous à l'idée de casser votre tirelire!



Toujours Checkered Flag. Accrochezvous, les courbes sont parfois vicieuses.



Olich Drive vous Invite à voyager à Travers les Etats-Unis.



Raymen bénéficie de graphismes incroyables...



... et d'animations carrément démentielles.



Alien VS Predator: le jeu est sur le point d'être terminé. Depuis le temps qu'on vous en parle...



Checkered Flag est tres proche du célèbre Virtua Racing... mais version arcade SVPI



fron Soldiers, frère jumeau de Cybersied.



Bubsy marque quelque for conjeurs pour une 64 tets.



Le célèbre Doom est en cours d'adaptation sur Jaguar. Prometteur!



Kasumi Ninja sera plus sanglant que Mortal Kombat II, c'est certain!

PREUVE PAR 64



Rise of the Robots devrait prendre toute son ampleur avec la qualité graphique du Jaguar.



Dragon's Lair sera l'un des premiers ieux sur CD-Rom.

LE VOICE/DATA MODEM

Cybersled, lui aussi en 30 surface pleines et temps réel et, enfin, le fabuleux Doom, que vous pourrez pratiquer jusqu'à trente-deux à la fois... Sidérant, non?

LE LECTEUR CD

Puisqu'il est fabriqué par Philips USA, Atari est sûr de la qualité de son produit! Ce lecteur double vitesse supporte trois types de standard: le premier, on s'en doute, est le CD-Rom. Pas moins de 790 Mb de données seront disponibles sur chacun des CD-Rom (je rappelle qu'une cartouche de jeu d'une console 16 bits contient en moyenne 16 Mb de données et au maximum 40!). Le deuxième standard est le CD audio. Il vous sera donc possible d'écouter vos disques favoris sur votre Jaguar. Enfin, le dernier, et non le moindre, vous offre la possibilité de regarder des films (formats MPEG 1 et MPEG 2) via le Jaguar, et ce grâce à une cartouche spécifique qui s'insère dans le lecteur

CD. Celui-ci dispose de la technologie Cinepak, autrement dit de 24 images par seconde plein écran. Cette technologie permet aux développeurs d'intégrer plus de trois heures de séquences vidéo dans leurs jeux... Affolant! Par ailleurs, un petit gadget, Virtua Light Machine, provoque des effets visuels impressionnants en fonction de la bande audio... Hallucinant! Sachez aussi que le lecteur CD est équipé du port cartouche, ce qui vous permettra de sauvegarder vos parties ou votre score quand bon vous semblera... Pratique! La sortie officielle du lec-

teur CD est prévue en novembre aux Etats-Unis et au début de 1995 en Europe. Comme une cerise sur la gâteau, je vous ai gardé le meilleur pour la fin: Atari annonce un prix de 199 dollars pour le lecteur CD (le prix en France devrait être de 1 999 francs)... Alléchant!





Le voici, le voilà: le lecteur CD du Jaguar. Design parfait respectant harmo-nieusement les lignes de la console.

Le même lecteur, cette fois-ci capot ouvert.

LES NOUVEAUX MONSTRES EN CHIFFRES

	JAGUAR	3DO	SNIN	MD
Microprocesseur principal	64 bits	32 bits	16 bits	16 bits
Animation				
(en millions de pixels/seconde)	850	64	1	1
Nombre de couleurs	16,7 M	16,7 M	256	64
Nombre de coprocesseurs	5	4	2	2
Son 16 bits qualité CD	oui	oui	non	non

La Vente par Correspondance la

54, rue Sainte-Anne - 75002 PARIS Tel: 16 (1) 42.96.00.67 Fax: 16 (1) 42.74.33.49.

Catalogue sur Minitel * 36 15 Club VPC. Tapez GEMU OTAKU Catalogue sur téléphone Tel: 16 (1) 36.68.03.20. Code 330 Envoi de notre catalogue sur demande

(envoyer 10 F en timbres pour expédition) **NEO GEO**

Achat - Vente - Echange

SUPER FAMICOM

590 Fatal/Fury Special TEL Art of Fighting 2 TEL World Heroes 2 549 Yuyu Hakusho 2 590 Virtual P IV 590 Bomberman 2 490 Super St. Fighter 2 549 Secret of Mana TEL Ranma 4 Sailor Moon R 650 Samourai Shodown TEL Mortal Kombat 2 TEL 100 % Cotton

NOUVEAUTÉ

DBZ 3 Action Game (4) 690 F maximum

Choix varié de...

MANGAS ART BOOKS COMPACT DISCS K7 VIDEO

LASER DISCS: sur commande FIGURINES

CARTES POSTERS

Nouveauté: DBZ N°38 Retour de Brolu

BON DE COMMANDE à retourner à GEMU OTAKU

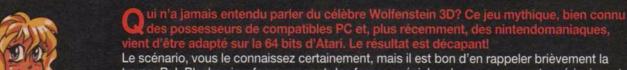
désign	ation de l'article	qté	prix
-			
C+35	Total (+30 F d	envoi)	
Non.		Dàalan	

٠		
!	Nom:	Règlement
i	Prénom :	O chèque
:	Adresse:	O CCP
	Nom :	O Contre-rembt : 66 (téléphoner)
	Tel:	Signature :

JAGUAR

REVIEW





trame: B.J. Blazkowicz, fameux agent des forces spéciales du gouvernement américain, est l'homme des missions dangereuses. Ses supérieurs lui ordonnent de partir pour le château de Wolfenstein, au fin fond de l'allemagne hitlérienne. Votre but: parcourir et nettoyer les trente niveaux du château afin d'éliminer le Führer en personne. Simple et très gore! Contrairement à la version Super Nintendo, Atari propose dans cette cartouche le même jeu que la version PC, c'est-à-dire du sang à gogo à chaque fois qu'un soldat allemand est tué, des croix gammées et des portraits d'Adolphe Hitler un peu partout sur les murs des couloirs du châ-

teau: aucune censure ne vient altérer la vérité historique, ni frustrer vos appétits de violence. Je vous laisse maintenant pénétrer dans l'antre du diable, lequel n'a pas de cornes mais une petite moustache.



Une chose est certaine, quand on joue à Wolfenstein 3D sur Jaguar, il faut avoir le cœur bien accroché. Chez Atari, la censure n'a pas lieu d'être: chaque ennemi abattu nage dans une mare de sang. Slurp!



"Œil pour œil, dent pour dent", semble vous dire ce SS. N'écoutez que votre instinct destructeur et envoyez-lui quelques rafales de 65 mm dans l'estomac.

Voici un garde d'élite en train de goûter aux pruneaux façon B.J. Blazkovicz. Il y ajoute beaucoup de sauce!

AVIS



fenstein 3D est certainement la meilleure: les graphismes sont d'une finesse rarement égalée, la bande-son est angoissante à souhait, l'animation rapide et fluide (appuyez sur le bouton pour courir, vous allez être éberlué). Si la version SNIN souffrait de graphismes très pixellisés, il n'en est rien

Cette version de Wol-

dans celle-ci, et ce grâce à une qualité graphique exceptionnelle (c'est une 64 bits, non?). De plus, une pile de sauvegarde permet d'enregistrer trois parties différentes. Allez, inutile de tergiverser, Wolfenstein 3D sur Jaguar est le jeu à posséder!



Dans la vie, il faut savoir partager. Notre ami Blazko' est en train de distribuer quelques plombs aux officiers du coin. Sympa, non?



C'est avec le lance-flammes que je suis parvenu à terminer le jeu. Utilisez-le contre les boss...



ID SOFTWARE/ATARI PRIX: E 1 JOUEUR/AVENTURE-ACTION

PRESENTATION

Un écran-titre exceptionnel et une démo des quelques niveaux du jeu.

GRAPHISMES

Une finesse exemplaire, une multitude de détails croustillants.

ANIMATION

Jamais de ralentissement même quand l'écran est chargé de sprites. Rapide et fluide. MUSIQUE

Il y en a une par niveau. Des mélodies simples qui vous gèlent les sangs.

BRUITAGES

Les différentes armes pètent le feu, les Allemands hurlent "Achtung!": excellent!

DUREE DE VIE

Grâce aux quatre niveaux de difficulté, vous revien-drez souvent sur cette cartouche.

JOUABILITE

Bien que la manette Atari soit un peu imposante, on arrive facilement à jouer.

De quoi vous donner envie d'acheter un Jaguar. Si vous commencez à y jouer, vous n'en décollerez pas.

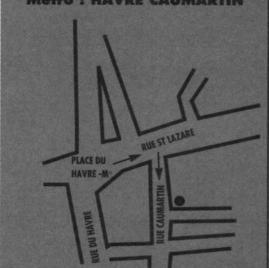
ESPACE 3 * News *

Nº 12 - Septembre 1994

ESPACE 3 PARIS 2 BOUTIQUES POUR TOUJOURS MIEUX VOUS SERVIR: Pour y aller, suivez la flèche!

ESPACE 3

64 Rue Caumartin - Paris 9 Tél : 42 81 46 22 Métro : HAVRE CAUMARTIN



ESPACE 3

2 Rue Théophile Roussel - Paris 12 Tél : 43 45 93 82 Métro : LEDRU ROLLIN



JAGUAR

DISPO CHEZ ESPACE 3

• La JAGUAR VERSION FRANCAISE AVEC CYBERMORPH 2.190F

Arrivée de nouveaux jeux JAGUAR, en Septembre.

NEO GEO

Dès Octobre, une rubrique réservée aux possesseurs d'un numéro de Membre, sur le 36.15 ESPACE 3. Vous y trouverez la liste des articles, avec les prix spéciaux FAN CLUB NEO GEO, ainsi que les coups secrets de vos jeux préférés et bien d'autres surprises. Rendez-vous en Octobre!

ESPACE 3 - LE HERO DES PRIX 3DO

La 3DO, à partir de 3.290 F le modèle NTSC, en 220 Volts, sans transformateur externe. Modèle version PAL, avec transcodeur interne : 3.690 F, livré avec CRASH & BURN. Notice en français, prise Péritel, garantie 1 an pièces et main d'oeuvre.

A NE PAS RATER - ARRIVAGE DE NOUVEAUX TITRES A DES SUPERS PRIX, EN SEPTEMBRE

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e

Tel: 43 45 93 82

64 rue Caumartin /9e

TEL: 42 81 46 22

A LILLE 4 rue Faidherbe

Tel: 20 55 67 43

44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82

A DOUAI 39 rue Saint-Jacques

Tel: 27 97 07 71

A STRASBOURG 6 rue du Noyer

Tel: 88 22 23 21

A BORDEAUX 15 rue Condillac

Tel: 56 52 72 84

VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN

Tel: 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

35 F

99 F

MANGA

MANGA COULEUR 79 F CD MUSICAUX 149 F POSTER 49 F PUZZLE 500 PIECES 99 F RAMICARDS à partir de 5 F **CAHIERS** 39 F FIGURINES 39 F **MAGNETS** 15 F PINS 15 F

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

IS JEUX DE 54 CARTES

DIDIER - BERTRAND - PATRICIA

Et de nombreux autres articles.

ESPACE 3 somers

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 890 F	
SUPER NES USA + Prise péritel +1 manette STREET FIGHTER II 990 F	+

990 F
MANETTE SUPER 4

ACTRAISER 2**

ACTRAISER 2"	495,0
ADAMS FAMILY VALUE	539,0
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,0
BRAIN LORD	539,0
BREATH OF FIRE	539.0
BUBSY	299,0
CHOPLIFTER 3	449,0
CLAYMATE	495,0
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,0
DOUBLE DRAGON 5	539,0
DRACULA	249,0
DA FRANKEN	249,0
FATAL FURY 2	539,0
FINAL FANTASY 2	549,0
INSPECTOR GADGET	399,0
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,0
JOHN MADDEN 94	495,0
KING OF DRAGON	549,0
LEGEND	495,0

ı	LEMMINGS 2	549,00
8	LETHEL ENFORCER + GUN	495,00
1	LIBERTY OF DEATH	495,00
1	LUFIA	495,00
Н	MEGAMAN SOCCER	299,00
3	MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
-	MIGHT AND MAGIC 3	TEL
8	NOBUNAGA AMBITION	399,00
	PALADDIN'S QUEST	495,00
a	PIRATES OF DARK WATER	299,00
	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
d	SECRET OF MANA*	549,00
a	SIDE POCKET	495,00
總	SIM ANT	395,00
硼	SIM EARTH	395,00
a	SOUL BLAZER : ILLUSION OF GAIA	549,00
ä	STAR STREK NEXT GENERATION	399.00
a	STREET COMBAT	199,00
쾺	STUNT RACE FX	495,00
	SUPER METROID	449,00
朝	SUPER STREET FIGHTER	539,00
侧	TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
ä	TETRIS 2	449,00
ä	TURN N BURN	539,00
捌	ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
	ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
	UTOPIA	299,00
	WIZARDRY 5	249,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
**NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS!

SUPER PROMO SUPER NES!

SUPER TURICAN	199,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	99,0
TERMINATOR COOL WORLD POWER MOVES (POWER ATHLETE) FATAL FURY GHOULS AND GHOSTS SUPER STREET FIGHTER AMERICAN GLADIATOR NHL 94 RUN SABER TOYS	149.00 199.00 149.00 249.00 149.00 539.00 149.00 249.00 199.00 149.00	LETHAL WEAPON 3 STAR FOX NBA SHOWDOWN PRINCE OF PERSIA OUTLANDER AMAZING TENNIS GRADIUS III STREET FIGHTER 2 WOLFCHILD	149.00 199.00 349.00 199.00 149.00 149.00 149.00 149.00 149.00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM!

NIGEL MANS	FI + AI	DAPTA	TELIR
PROGRA	MMARI	F 390	F

IMPERIUM	149.00	
OUT OF THIS WORLD	199.00	
RAMNA 1/2 1	299.00	
BLUES BROTHER	149.00	
BRASS NUMBER	149.00	
DEAD DANCE	149.00	
SPACE ACE	199,00	
SUPER FORMATION SOCCER 2	299.00	
FLYING HERO	149.00	
HUMAN GP	199.00	
ROYAL CONQUEST	149.00	

DRAGON BALL Z 3 : ACTION GAME 2 : 399 F

STAR WARS	199.00
RUSHING BEAT	149.00
TINY TOON	199,00
SUPER PINBALL	299.00
RUHING BEAT SHURA	199,00
LOONEY TOON	199.00
SUPER GAME BOY	TEL
RAMNA 1/2 4	399,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199.00
MARIO ET WARIO	199.00
POWER ATHLETE	199,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel SUPER FAMICOM	1390 F
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	1790 F
ART OF FIGHTING	299,00
ASTRO GOGO	299,00
BASTARD	399,00
COTTON 100%	490,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON QUEST 1/2	490,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	TEL
EYE OF THE BEHOLDER	299,00
FATAL FURY SPECIAL	690.00
F1 CIRCUS 2	390,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 8	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GOEMON FIGHT 2	490,00
HOKUTO NO KEN 7	390,00
HUMAN GP 2	590,00
KIKI KAI KAI 2	590,00
MACROSS	490,00
MADARA 2	399,00
CLIVE ET TOM 4	399,00
RAMANCING SAGA 2	590,00
RAMNA 1/2 2	299,00
RAMNA 1/2 3	490,00
RAMNA 1/2 4	399,00
R TYPE 3"	399.00
SAILOR MOON R	590,00
SAMOURAI SPIRIT	690,00
SOCCER KID	299,00
SONIC BLASTMAN 2	490,00
SUPER BOMBERMAN 94	490,00
SUPER PUYO PUYO	549,00
TWIN BEE 2	399,00
WORLD HEROE	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

DUO R	1990 F
OUELOUES EXEMPLES: BALLISTICK BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES BORACULA X DRAGULA	49,00 199,00 399,00 69,00 69,00 399,00 399,00 399,00 249,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 69,00 199,00 69,00 199,00 69,00 199,00 69,00 199,00 69,00 199,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 2 ARCADE CARD PRO ART OF FIGHTING FATAL FURY 2 FATAL FURY SPECIAL MANETTE AVENUE 6 KING TURBO STICK	990,00 990,00 299,00 299,00 TEL 199,00 129,00

SUPER NINTENDO

ALADDIN ASTERIX ASTERIX ASTERIX ASTERIX BUGS BUNNY CHAO ENISINE CLAY FIGHTER COOL SPOT DRAGON BALL Z: LA LEGEND DE SAYAN EQUINOX FATAL FURY 2 F1 POLE POSITION FIFA SOCCER FLASH BACK TYPER VOLLEY BALL KICK OFF 3 LAMBORGHINI CHALLENGE LE COBAYE LE LIVRE DE LA JUNGLE MARKO COLLECTION ASS.00	SECURIOR SECTION AND ADDRESS OF A SECURIOR SECUR	NEW CO.
ASTERIX BUGS BUNNY CHAO ENIGNE CLAY FIGHTER COL SPOT DRAGON BALL 2 : LA LEGEND DE SAYAN FATAL FURY 2 F1 POLE POSITION F1 SACCER F1 SACCE	ALADDIN	200.00
BUGS BUNNY CHAO ENIGNE 479.00 CLAY FIGHTER 489.00 CLAY FIGHTER COOL SPOT DRAGON BALL Z: LA LEGEND DE SAYAN EQUINOX FATAL FURY 2 F1 POLE POSITION FIFA SOCCER FLASH BACK HYPER VOLLEY BALL LICK OFF 3 LAMBORGHINI CHALLENGE 199.00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449.00 MARIO COLLECTION 389.00		
CHAO ENGINE CLAY FIGHTER 489.00 COOL SPOT DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN EQUINOX FATAL FURY 2 F1 POLE POSITION FILASH BACK 179.00 FILASH BACK 179.00 FILASH BACK 179.00 FILE COBAYE LAMBORGHINI CHALLENGE 189.00 FILE COBAYE LE LIVIRE DE LA JUNGLE 449.00 MARIO COLLECTION 389.00 189		
CLAY FIGHTER COOL SPOT DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN EQUINOX FATAL FURY 2 F1 POLE POSITION FIFA SOCCER FLASH BACK HYPER VOLLEY BALL KICK OFF3 LAMBORGHINI CHALLENGE LE COBAYE LE LIVRE DE LA JUNGLE MARIO COLLECTION 389,00 449,00 49,00		549,00
COOL SPOT 249,00 DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN 549,00 EOUINOX FATAL FURY 2 489,00 F1 POLE POSITION 489,00 F1FA SOCCER 440,00 F1FA SOCCER 440,00 F1FA SOCCER 440,00 F1FA SOCCER 479,00 KICK OFF 3 TEL LAMBORGHINI CHALLENGE 399,00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00		479,00
EQUINOX 399,00 FATAL FURY 2 489,00 F1 POLE POSITION 439,00 F1 POLE POSITION 539,00 F1 POLE POLE POLE F1 POLE F1 POLE POLE POLE POLE POLE F1 POLE POLE POLE POLE POLE POLE POLE POLE	CLAT FIGHTEN	
EQUINOX 399,00 FATAL FURY 2 489,00 F1 POLE POSITION 439,00 F1 POLE POSITION 539,00 F1 POLE POLE POLE F1 POLE F1 POLE POLE POLE POLE POLE F1 POLE POLE POLE POLE POLE POLE POLE POLE	COOL SPO1	
FATAL FURY 2 489.00 F1 POLE POSITION 439.00 F1FA SOCCER 449.00 F1ASH BACK 399.00 HYPER VOLLEY BALL 479.00 KICK OFF 3 TEL LAMBORGHINI CHALLENGE 399.00 LE COBAYE 299.00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449.00 MARIO COLLECTION 389.00	DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	
F1 POLE POSITION 439 00 FIFA SOCCER 449 00 FLASH BACK 399 00 HYPER VOLLEY BALL 479,00 KICK OFF 3 TEL LAMBORGHINI CHALLENGE 399 00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00		
FIFA SOCCER FLASH BACK 399.00 HYPER VOLLEY BALL KICK OFF 3 LAMBORGHINI CHALLENGE 199.00 LE COBAYE LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389.00		
FLASH BACK 399 00 HYPER VOLLEY BALL 479,00 KICK OFF 3 TEL LAMBORGHINI CHALLENGE 399,00 LE COBAYE 299,00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00		
HYPER VOLLEY BALL 479,00 KICK OFF 3 TEL AMBORGHINI CHALLENGE 399,00 LE COBAYE 299,00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00 389,00 389,00 5890		449,00
KICK OFF 3 TEL LAMBORGHINI CHALLENGE 399.00 LE COBAYE 299.00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449.00 MARIKO COLLECTION 389.00		399.00
KICK OFF 3 TEL LAMBORGHINI CHALLENGE 399.00 LE COBAYE 299.00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449.00 MARIKO COLLECTION 389.00	HYPER VOLLEY BALL	479,00
LE COBAYE 299,00 LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00		TEL
LE COBAYE LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00	LAMBORGHINI CHALLENGE	399.00
LE LIVRE DE LA JUNGLE 449,00 MARIO COLLECTION 389,00		
MARIO COLLECTION 389.00	LE LIVRE DE LA JUNGLE	
		389.00
	MEGAMAN X	449.00
MORTAL KOMBAT 2 549.00	MORTAL KOMBAT 2	549.00
MYSTIC QUEST 389.00	MYSTIC QUEST	
NBA JAM 489.00		
NHL 94 399.00		
PSG SOCCER 349.00	PSG SOCCER	
ROCK AND ROLL RACING 449.00		
SIMCITY	SIM CITY	
SKYBLAZER 399,00	CHADI VALED	
SMASH TENNIS 449.00	CMACH TENNIC	440.00
STREET FIGHTER 2 TURBO 399,00		200.00
	STREET FIGHTER 2 TURBU	
STROUMPFS 449,00 SUPER EMPIRE STIKE BACK 549,00		
SUPER METROID 449,00	SUPER METHOR	449,00
T2: JUDGEMENT DAY 199,00 TOP GEAR 2 499,00	12 JUDGEMENT DAY	199,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP 399,00	VAL DISERE CHAMPIONSHIP	399,00
WOLFENSTEIN 3D. 399.00	WOLFENSTEIN 3D	
WORLD CLASS RUGBY 299,00		
WORLD CUP USA 94 399,00	WORLD CUP USA 94	399,00
ZELDA 3 389,00	ZELDAG	389,00
BROMO CURER MINITENDO	THE RESERVE THE PERSON NAMED IN	

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
JURASSIC PARK	299.00
L'ARME FATALE	199.00
LEMMINGS	199.00
MR NUTZ	299.00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199.00
PILOT WINGS	199.00
SPIDERMAN X MAN	199.00
SUPER ALESTE	199,00
SUPER PANG	199.00
SUPER PROBOTECTOR	199.00
SUPER R TYPE	199,00
TOP GEAR	199,00

ACCESSOIRES

	2 MANETTES SANS FIL PRO6 DYSTICK ARCADE PRO 5 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE	299 F 299F
	ET SUPER MINTENDO/SUPER FAMICOM ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	395 F
	Permet d'être utiliser comme ADA TEUR UNIVERSEL	PTA-
	POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
1	MANETTE ASCII	99F

JAGUAR

JAGUAR (V.F)+ CIBERMORPH	2190 F
AIRCARS ALIEN VS PREDATOR	449,00 549,00 499,00
ALIEN VS PREDATOR BRUTAL SPORT FOOTBALL CHECKERED FLAG II	499,00 TEL
CHESCENT GALAXY	499.00 449.00 TEL TEL
KASUMI NINJA	排
KÄSTMI NINJA KIRO OENES BAIDEN STAR HAIDERS	4444 (8)
STAR RAIDERS TEMPEST 2000 WOLFENSTEIN 3D	449,00 TEL 499,00 499,00
MANETTE	299.00

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	1990 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + STOE KICK 2	2790 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMO	URAI,
WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux	et 50 %
de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups : gratuits.	spéciaux

ALFA MISSION II ART OF FIGHTING 2 ART OF FIGHTING 2 BASEBALL STAR 2 CIBER LIF FATAL FURY SPECIAL FATAL FURY II GHOST PILOT KARNOVS REVENGE MAGICIAN LORD MUTATION NATION NINJA COMBAT	590,00 1390,00 1390,00 849,00 1090,00 849,00 1390,00 1390,00 690,00 490,00	ROBO ARMY SAMOURAI SHOW DOWN SPINMASTER SUPER SIDE KICK 2 TOP HUNTER TRASH RALLYE 3 COUNT BOUNT VIEW POINT WIND JAMMERS WORLD HEROE II WORLD HEROES JET	•	849,00 1390,00 1290,00 1290,00 1390,00 690,00 849,00 1290,00 1290,00 349,00 1390,00
---	---	---	---	---

GAME BOY

SUPER GAME BOY	490 F
PONKEY KONG DE LIVE DE LA JUNGLE MEGATA POMBAT 2 SUPER MARIOLAND III ZELDA	249.00 229.00 245.00 199.00 249.00 249.00 249.00

64 rue Caumartin PARIS 75009 PARIS -M°H-Caumartin TEL: 42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS -M. Ledru-Rollin TEL 943 45 93 82

4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune TEL: 20 57 84 82 15 rue Condillac TEL: 56 52 72 84 6 rue de Noyer TEL •: 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques

3 DO

NTSC:	329	0 F	PAL:	3690 F
SEWER SHARK	• •	375.00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00
ESCAPE FROM MONSTER	MANOR	375.00	CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL
WHO SHOT JOHNNY ROCK		375,00	JOYSTICK ARCADE	TEL
TWISTED		375.00	JURASSIC PARK	299.00
THEATER WARS (JAP)		490.00	STAR CONTROL II	375.00
ULTRAMAN (JAP)		490,00	ORION OFF ROAD	375,00
TOP MODEL GO WILD		279,00	ROAD RASH	375,00
MAD DOG MC CREE 2		375,00	SHOCK WAVE	375.00
DRAGON'S LAIR		375,00	CARTOON : WOODY WOOD PIG	CKER 3 VOI
OUT OF THIS WORLD		375,00		159F/pece
TOTAL ECLIPSE		299.00	CARTOON : TOON TIME	159,00
NIGHT TRAP		375.00	SAMPLER 9 DEMO 15 mn	79,00
MEGA RACE		375,00	TAKERU (JAP)	490,00
LEMMINGS		375,00	BURNING SOLDIER (JAP)	490,00
PISTOLET		349.00	POWER KINDOM (JAP)	690,00
JOHN MADDEN FOOTBALL		299,00	GRIDDERS	375,00
MICROCOSM		375,00	BLOND JUSTICE	375,00
WING COMMANDER		375,00	ALONE IN THE DARK	375,00
THE HORDE		375,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00

MEGA PROMOS! (MEGADRIVE)

BUBSY (EUR)	169,00		
AYRTON SENNA GP (JAP) ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00 99,00	JOHN MADDEN 92 (USA) LOTUS II (EUR)	129,00 199,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP) BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	129,00	MICKEY DONALD (EUR) ROBOCODE (JAP)	159,00 99,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR) GYNOUG (EUR)	149,00 129.00	SONIC 2 (EUR) UNDEADLINE (JAP)	159,00 99,00
HAUNTING (EUR) JAMES POND 3 (EUR)	159,00 169,00	ZOOL (EUR)	169,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

THE REAL PROPERTY AND PERSONS ASSESSMENT OF THE PERSONS ASSESSMENT ASSESSMENT ASSESSMENT ASSESSMENT ASSESSMENT ASSESSMENT	
STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2. SAILOR MOON

MORTAL KOMBAT II	499 F	SUPER STREET FIGHTE	R 549F
ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	NBA JAM (EUR)	419,00
ALADDIN (EUR)	299,00	PETE SAMPRAS (EUR)	399,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PGA EURO TOUR (EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CHAO ENGINE (EUR)	425,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
DUNE II (EUR)	449,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	549,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	STREET FIGHTER 2' (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER	549,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	399,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	385,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	VIRTUA RACING(JAP)	499,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	VIRTUA RACING (EUR)	599,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.	1890 F		
MULTIMEGA + 3	2990 F		
BARI ARM (JAP)	199,00	VAY (USA)	449.00 425.00

	The second secon		
ELECTRIC ÑINJÁ ALESTE (JAP) FINAL FIGHT (JAP) PRINCE OF PERSIA (JAP) RAMNA 1/2 (JAP) SONIC (JAP) WONDER DOG (JAP) BATMAN HETURN (USA) CHUCK ROCK (USA) DOUBLE SWICH (USA) ECCO LE DAUPHIN (USA) KRISS KROSS (USA) LETHAL ENFORCER + GUN (USA) LETHAL ENFORCER + GUN (USA) LETHAL ENFORCER (USA) MAD DOG MC GREE (USA) MICROCOSME (USA) MICROCOSME (USA) OUT OF THIS WORLD 2 (USA) REVENGE OF THE NINJA (USA) SPIDERMAN (USA) SHERLOCK HOLMES 2 (USA) STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA) TOMCAT HALLEY (USA)	199.00 199.00 199.00 149.00 199.00 199.00 199.00 149.00 249.00 249.00 249.00 249.00 395.00 395.00 495.00 299.00 299.00 299.00 299.00 299.00 299.00 299.00 299.00	VAY (USA) DUNE (EUR) FIFA SOCCER (EUR) HOOK (EUR) JAGUAR XJ220 (EUR) GROUND ZERO TEXAS (EUR) MORTAL KOMBAT (EUR) NIGHT TRAP (USA) NICHT TRAP (USA) HEART TRAP (USA) MEGA RACE (EUR) PRIZE FIGHTER (EUR) VAY (USA) HEINBALL(USA) POWERMONGER	449,00 425,00 395,00 249,00 249,00 249,00 249,00 299,00 299,00 385,00 299,00 385,00 299,00 299,00 299,00 249,

GENIAL! LE CDX PRO PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEEN SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK. NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER **LE 36.15 ESPACE 3**

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom :	Prénom :	
		Code Postal :	Ville : e :	Signature (signature des parents pour les mineurs)
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)		SUPER NINTENDO	MEGADRIVE □	GAME BOY □
TOTAL A PAYER		SUPER NES 7 SUPER FAMICOM 7	MEGA CD 🗇 NEO GEO 🗇	GAME GEAR□
* CEE, DOM-TOM :		• 0		

cartouches: 40Frs / consoles: 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -Date de validité :/...../

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

MEGADRIVE

ubliez TOUT ce que vous savez du premier Mortal Kombat. Le econd n'a rien à voir. La Terre ayant été le théâtre de vos périlleux combats, vous partez dans le monde des ténèbres.

Vous pouviez incarner sept personnages incroyables, vous pourrez à présent en incarner seize (dont cinq vous pourrez a present en incarner seize (dont cinq cachés). Un bon bain de sang en perspective.

Il est un maître dont nous n'avons jamais parlé, et dont la présentation ici relève de l'indispensable. Son nom est Shao Khan et son emprise s'étend sur les contrées les plus maléfiques du monde des ténèbres.

Il y a bien longtemps de cela, Shao Khan exila sur la Terre un sorcier du nom de Shang Tsung pour que celui-ci expiât les fautes dont il s'était rendu coupable à l'égard des dieux. Le sanguinaire Shang Tsung mit à l'égard des dieux. Le sanguinaire Shang Tsung mit alors sur pied un tournoi destiné à faire s'entre-tuer les sept combattants les plus forts au monde, se réservant le dernier. En éliminant ces héros, il comptait asseoir sa domination et se faire ainsi pardonner ses fautes. Mais le combat ne tourna pas à l'avant du sorcier et c'est dans une explosion de violence cosmique que Shang perdit la vie...

Condamné par Shao Khan à errer éternellement dans les profondeurs abyssales du monde des ténébres, Shang Tsung réussit pourtant à obtenir une seconde chance (Mortal Kombat II commence...). Il a maintenant décidé de pièger les guerriers terrestres dans un nouveau tournof, qui devra cette fois-ci se tenir dans le monde des ténèbres. Pas le temps de préparer votre sae ni même de dire au revoir à votre préparer votre sac ni même de dire au revoir à votre maman... Les combats vont commencer.

gros Black du groupe), et c'est aussi ce qui in cette version: du sang neuf, à gros bouillons... Notez que le sang a été retravaillé. Pas jolie, cette giclée?



CONSOLES + 92

EBASTON MORT

"FINISH HIM"...

Le "Finish Him" est un moment fort du jeu. C'est à cette occasion que vous découvrirez des coups d'une violence inimaginable: les Fatalities. Le premier épisode vous proposait deux Fatalities par personnage, le second vous en offre quatre (dont deux qui s'opèrent à l'aide du décor). En plus de ces Fatalities, Acclaim a généreusement pensé aux âmes sensibles, proposant une Babality (vous transformez votre adversaire en bébé!) et un Friendship (vous offrez une poupée à votre concurrent). Les manipulations sont toujours aussi délicates à réaliser. Mais quel plaisir quand vous les réussirez!...



Pour deux des quatre Fatalities, ce sont les décors qui viennent achever votre adversaire. Mortal Kombat II vous prouvera que l'enfer est partout, et pas seulement sous terre...

> Et un petit cadeau de Sub Zero, un! Quelque grammes de finesse dans un monde de brutes.



Dans le genre manipulations compliquées, les Fatalities et autres Babalities sont particulièrement réussies. Le booklet "Spécial Mortal Kombat" de ce numéro vous sera utile...



AVIS

oui!



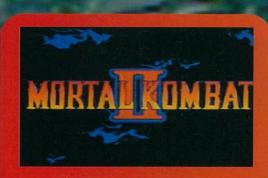
Il y en aura toujours pour dire que cette version est moins bien réussie que celle qui tourne sur SNIN. Mais quelle importance, sachant que sur MD, ce jeu n'a pas d'équivalent. Les concepteurs ont d'ailleurs fait un boulot étonnant. Si les décors et la musique n'ont rien d'enthousiasmant, l'ambiance est très prenante et l'ensemble très original. Chaque combattant a une histoire qui lui est propre et la réalisation de ses coups spéciaux

vous changera (enfin) des trop connus "arcs-decercle-pour-sortir-une-boule-de-feu" à la SF II. Il est rassurant de voir qu'il y a des éditeurs qui, lorsqu'ils sortent une suite à un jeu, y apportent véritablement du nouveau, contrairement à d'autres (Capcom, pour ne pas le citer), puisque ce ne sont pas moins de douze (!) nouveaux personnages qui vous seront proposés (vous imaginez le nombre de nouveaux coups que cela implique...). MK II est certainement le meilleur jeu de combat sur ce support. La preuve: Niiico n'a pas lâché le paddle une seconde depuis qu'il a commencé à jouer, et pourtant, notre ami n'est pas vraiment un amateur de jeux de combat..

Une des Fatalities vous permettra d'envoyer votre adversaire dans les eaux stagnantes du second plan. Je vous laisse imaginer le résultat.



MEGADRIVE



ÉDITEUR: ACCLAIM DISTRIBUTEUR: GAUMONT C. **DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE** PRIX: D

COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT **CONTRÔLE: BON** DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5** CONTINUE: JUSQU'À 30

PRESENTATION

76%

Médiocre: une démo sans présentation de personnages.

GRAPHISMES

Les digitalisations des personnages sont beaucoup plus belles que dans le premier épisode.

ANIMATION

Fluide et rapide. Les postures, élaborées à partir de personnages filmés, sont très réalistes.

MUSIQUE

80%

Peu variée mais tout à fait adéquate.

BRUITAGES

Quelques voix digitalisées et quelques explosions de qualité. On n'atteint toutefois pas le summum.

DUREE DE VIE

Les nouveaux personnages et les coups spéciaux vous promettent des parties délirantes, surtout à deux.

JOUABILITE

Les coups spéciaux se réalisent sans problème mais les Fatalities sont moins faciles à exécuter.

On s'amuse comme des fous du début à la fin. Cette suite est tout bonnement in-dis-pen-sa-ble.



pourrez diriger le chapeau de Kung Lao en olein vol, contrairement à la boule de Cage.

Remarquez, dans le fond. es deux combattants sur la passerelle... Ce sont deux des cinq personnages cachés.

LA VERSION **GAME GEAR**

La version GG de MK II tient beaucoup de sa grande sœur, mais quatre des personnages ne sont plus du voyage. Huit personnages seulement sont à votre disposition dans cette version haute en couleur. Les sprites sont de belle taille, les coups spéciaux faciles et la variété à l'honneur. Le jeu est de qualité et mérite un bon 89%, même si l'animation est parfois saccadée...



Liu Kang est le combattant qui, selon le scénario, a "tué" Shang Tsung à la fin du premier épisode. Il n'a rien perdu de son charme et peut exécuter de nouveaux coups spéciaux.





AVIS



Il est génial, il est génial, comme dirait le p'tit "chichi" des "Gui-gnols de l'info", Mortal Kombat II est tout bonnement fantastique! Si le premier épisode était, à mon avis, une vieille daube puante (passez-moi l'expression), MK II est une pure merveille. Les digitalisations des différents personnages sont beaucoup plus travaillées, l'animation plus fluide, plus rapide. Ajoutez à cela une tonne de personnages nouveaux, avec pour chacun une tripotée de

coups spéciaux, et vous obtiendrez le meilleur jeu de baston disponible sur Megadrive. Le game-play étant fabuleux, je me suis franchement amusé avec MK II, ce qui n'a pas du tout été le cas avec Super Street Fighter II (qui peut aller se rhabiller). Un conseil: ruez-vous dessus, c'est du tout bon (lui aussi, il peut aller se rhabiller).



SUPER NINTENDO

REVIEV

Un peu meilleure que la version MD du même nom, cette conversion du célébrissime hit d'arcade n'a rien perdu de son charme... Ni de son sang!

EBASTON

Eh oui! Aussi étonnant que cela puisse paraître, Mr Nintendo n'a pas cen-

suré. Les raisons commerciales sont évidentes: à qui voulez-vous vendre un Mortal Kombat dépouillé de sa substantifique moelle, en l'occurrence des vagues de sang? A votre grand-mère, à la rigueur... Voici donc, pour le plus grand plaisir des sanguinaires que vous êtes, une version gore à souhait, dotée de Fatalities toujours aussi violentes. A propos des Fatalities, les programmeurs de chez Acclaim n'ont pas chômé: il y en a quatre par personnage et, en prime, une Babality (coup vous permettant de transformer l'autre en bébé) et un Friendship (vous offrirez une poupée, révélant ainsi votre nature profonde). En ce qui concerne les personnages, les dix-sept combattants (dont cinq sont cachés) sont toujours présents, de même que les deux boss de fin (Kintaro, le frère de Goro, et Shao Khan, le maître du monde des Ténèbres). Ces joyeux lurons vont s'étriper joyeusement lors d'un tournoi d'une violence rare ou dans un mode 2 joueurs de qualité. Pensez à vous munir de pansements et de sparadrap, ça va saigner.



oui!



Pas de doute, nous tenons ici l'événement du mois entre nos petites mimines. Ce Mortal Kombat II est une véritable révélation. Je passe sur la facilité d'exécution des coups spéciaux comme sur la qualité des décors et des personnages, mais sachez que je n'ai que du bien à en dire. Coup de chapeau aux programmeurs qui ont su retrans-

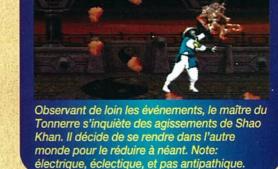
crire fidèlement la version arcade. On s'amuse comme des bêtes, on s'éclate la tête à coups de tranchoir (si vous jouez Jax, vos mains suffiront) et, le pire, c'est qu'on en redemande. Si vous en avez marre de SF II (et je vous comprends) et que vous cherchez une suite qui ne soit pas la copie conforme du précédent, choisissez MK II, vous ne risquez d'attaque, nouveaux personnages, nouvelles Fatalities... Un bijou, ce jeu est un bijou. Seul un MK III pourra le détrôner.





Star réputée des films d'arts martiaux, Johnny Cage, en quête d'un nouveau scénario, part dans l'autre monde pour trouver l'inspiration. Chacun son truc, comme on dit. Note: à côté de ce type, Brando est un petit joueur.





Ancien moine et membre du clan

combattre aux côtés de Liu Kang.

Note: je veux le même chapeau!

du Lotus blanc, Kung Lao sait le danger

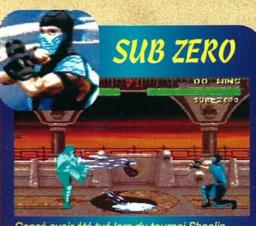
que représente l'autre monde et part

KUNG LAO

RAYDEN

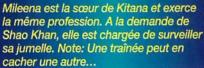


Plus connu sous le nom de Jax, le major Briggs est chef de la force spéciale de l'US Army. Après avoir reçu un message de détresse du lieutenant Sonya Blade, il part à sa recherche. Note: il faut pas que G.I...



Censé avoir été tué lors du tournoi Shaolin, Sub Zero est de retour. Selon nos sources, il voyage dans l'autre monde pour tuer Shang Tsung. Pour ce faire, il doit d'abord remporter le tournoi. Note: faites fondre la glace.







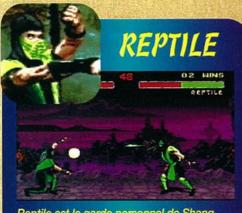
Derrière ce joli visage se cache un assassin à la solde de Shao Khan. Mais ses véritables motivations demeurent secrètes. Note: Souvent femme varie, bien fol qui s'y fie.



Il mena l'attaque contre le temple de Liu Kang. Il appartient à une race de mutants de l'autre monde. Ses talents lui ont permis d'intégrer l'armée de Shao Khan. Note: Il est pas bôô, le cousin de Requin!



"Le spectre qui revient de l'enfer se relève de la fosse" (sic, c'est écrit dans la doc). Après avoir appris le retour de Sub Zero, il recommence à traquer le ninja assassin. Note: Damez-lui le Score-pion...



Reptile est le garde personnel de Shang Tsung, il se tapit dans l'ombre, éliminant tous ceux qui pourraient nuire à son maître. Note: N'est pas mort celui qui dort...



Voici la bête, la vermine rampante, la puanteur stellaire, l'immondice terrestre. Il possède la faculté de voler l'âme de ses adversaires. Note: l'homme aux mille visages...





Voici enfin la tant attendue suite de Mortal Kombat sur Super Nintendo. Entre le premier et le second volet, c'est le jour et la nuit. La taille des sprites a été revue à la hausse. Les graphismes ont bien entendu été embellis (d'après moi, on peut encore soigner les détails...). Les bruitages sont très adéquats, et la musique se laisse écouter. Les coups spéciaux sont relativement nombreux et faciles à réaliser, mis à part les Fatalities, Babalities et autres coups très spéciaux pour lesquels il vous faudra un peu d'entraînement. La difficulté est assez élevée et le mode 2 joueurs très sympa, ce qui assure une bonne durée de vie. Notez que, pour la première fois sur Super Nintendo, le sang coule à la louche, notamment lors des Fatalities, très gore. Un bon jeu de baston pour les passionnés.

SUPER NINTENDO

REVIE



ÉDITEUR: ACCLAIM DISTRIBUTEUR: COLUMBIA DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: E

COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT **CONTRÔLE: BON** DIFFICULTÉ: DIFFICILE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5 CONTINUE: 6**

PRESENTATION

83%

Une présentation des personnages avec démo à l'appui. Bel écran-titre.

GRAPHISMES

Les digitalisations sont belles, les décors parfaitement dans l'ambiance. Le tout très détaillé.

ANIMATION

Un poil plus rapide que la version MD. L'animation des personnages est toujours fluide.

MUSIQUE

Stressante à souhait.

BRUITAGES

Des commentaires pour certains coups et de nombreuses voix digitalisées. Bon travail.

DUREE DE VIE

Certaines techniques permettent de finir le jeu rapidement mais on y revient toujours.

JOUABILITE

Des commandes bien pensées et une réalisation très abordable.

24 méga d'exception qui marqueront l'histoire des jeux de baston. Mortal Kombat est mort, vive Mortal Kombat II!

SUPER FAMICOM

EBASTON

a nouvelle série provoque moins la surprise que la toute première, qui avait à l'époque éclaté comme une bombe. Néanmoins, vous découvrirez quatre nouveaux personnages, de nouveaux coups spéciaux et de nettes améliorations en tout genre.

Le voilà! Moi, je suis bien content, car je commençais à m'impatienter. Je me souviens, après avoir vu les premières photos du jeu d'arcade, avoir sauté au plafond, et prié pour la conversion. On trouve donc quatre nouveaux énergumènes, à la personnalité fort marquée. Le petit tout sec et très rapide, Fei Long, pourra vous rappeler Spy. T-Hawk, grosse masse de muscles, est assez lent, dans le genre de Niiico. Dee-Jay le Jamaïcain, lui, est un gros frimeur (ça c'est moi!), musclé, rapide, intelligent, beau (on se ressemble beaucoup, quoi...). Et il y a aussi la petite Anglaise, aussi redoutable que mignonne, façon Pascoualita Chouchou... Ces nouveaux personnages possèdent des techniques de combat novatrices. Citons le coup de pied enflammé de Fei Long, les envols grâcieux de T-Hawk, le Spinning-Kick de Cammy ou l'enchaînement de coups de pied de Dee Jay. Il vous est maintenant possible de compter le nombre de coups de votre enchaînement grâce aux Hits Combo. Les personnages déjà connus ont subi un lifting

du plus bel effet. Sagat, entre autres, est magnifique (il en avait bien besoin). Ken s'est acheté un

nouveau bateau, Chun-Li montre davantage son

adorable fessier... Alléchant, non?



QUATRE "NEW WARRIORS" POUR TUER EN BEAUTÉ

Vous souvenez-vous? Dans les premières versions, on pouvait déjà utiliser pas mal de personnages (huit, puis douze). En bien, seize guerriers sont désormais à votre disposition! Les quatre petits nouveaux ont leurs propres caractéristiques: Cammy, une Anglaise très mignonne, est l'ex-fiancée de Vega (Bison sur la version SNES), Dee Jay, un Jamaïcain, rêve de show-biz, T-Hawk est un Mexicain à la carrure titanesque et, enfin, Fei Long, sorte de Bruce Lee "street-fighteresque", nous arrive bien sûr de Hong-Kong. On peut désormais, grâce à eux, obtenir quatre fins différentes, quatre décors d'un style nouveau, et de nouvelles combinaisons de coups! Galerie de portraits!



Commençons par les dames, enfin, la dame. Cammy est une guerrière souple et puissante. Admirez-la à l'œuvre en train d'écraser son adversaire à la facon de "Guile".



Fei Long est un rapide, Malheureusement, il est faible et peu résistant. Son plus grand atout réside dans son coup de pied enflammé qui, s'il est bien exécuté, vous permet d'obtenir un 2 Hits Combo.



Dee Jay est sûrement le personnage le plus équilibré des quatre: il allie puissance et nombreux coups spéciaux. A votre place, je ne m'y frotterais pas!



Si vous aimez les hommes virils aux muscles hypertrophiés (c'est pour vous, les filles!), T-Hawk est l'homme de la situation. Ici, il écrase littéralement le Russe, pourtant énorme.



mais des voix digitalisées et des SWITCH bruitages ont été rajoutés. Tout cela pour vous dire que, sur la même console, vous n'êtes pas près de trouver un

dégradés. Non seulement les

personnages ont été redessinés.

concurrent à Super SF II. N'oublions pas les différents modes de jeu qui vous permettront de varier les plaisirs. En mode 2 joueurs, c'est l'éclate, et, contre la machine, il faudra vous accrocher pour voir la fin spéciale. A ce propos, j'en connais quelquesuns, à la rédaction, qui ne sont pas près d'y arriver: Sam, pour ne pas le nommer, est encore loin du compte (et ce n'est pas le seul). En un mot comme en cent: c'est chanmaille!



Quand vous combattrez contre la machine en mode Super Battle, vous n'aurez pas à passer par les seize combattants. le nombre de matchs reste de douze (si, toutefois, vous n'en perdez aucun).









LES HITS COMBO

Dans les anciennes versions de SF II, vous pouviez réaliser différents enchaînements qui endommagaient sérieusement la barre d'énergie de votre adversaire. Désormais, ceux-ci vous rapportent des points supplémentaires. Il est plus facile de les réaliser avec certains personnages qu'avec d'autres.





Je vous présente un nouveau mode de jeu, le Time Challenge. Vous devrez battre en une manche gagnante un adversaire dirigé par la machine, et en un temps compté!



Chun-Lee a embelli dans cette nouvelle version: sa nouvelle façon de projeter des boules de feu met en valeur son magnifique postérieur.

AVIS

oui!



C'est clair: cette version de Street Fighter II est la meilleure sur consoles. Commençons par les graphismes: c'est du grand art, les couleurs fusent de tous les côtés, les détails des décors ont fait l'objet d'un travail plus que soigné, les sprites ont été retravaillés par rapport aux anciennes versions, les dégradés sont superbes... Et je pourrais poursuivre cette litanie de compliments longtemps. Les thèmes de Street Fighter II ont été agrémentés de petits bruitages fort sympathiques. De plus, cette cartouche restera sûrement longtemps enfichée dans votre console pour peu que vous aimiez la série des Street Fighter II. Un excellent soft, maniable, qui répond bien. Certains en ont peut-être assez, mais, devant cette qualité et un game-play aussi bien pensé sur cette cartouche 32 méga, on s'incline.



CAPCOM

ÉDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

BASTON 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: EXCELLENT DIFFICULTÉ: VARIABLE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8 CONTINUE: INFINIS**

PRESENTATION

Un gigantesque Ryu vous lance une boule de feu au visage. Impressionnant!

GRAPHISMES

Ils ont été améliorés, poussant les capacités de la console un peu plus loin chaque fois.

ANIMATION

On détecte quelques ralentissements dans le niveau de T-Hawk, c'est tout!

MUSIQUE

Les thèmes ont été retravaillés, ils sont de meilleure qualité et plus variés.

BRUITAGES

Des voix digitalisées et des bruitages très nombreux. Du très bon Capcom.

DUREE DE VIE

Plusieurs modes de combat, des coups à découvrir, de nouvelles possibilités d'enchaînement, top niveau!

JOUABILITE

De mieux en mieux. Tout, on peut tout faire! Les coups spéciaux vous demanderont néanmoins un peu de pratique.

Capcom a fait là du très bon travail, et vous serez content du résultat, très content!

SUPER FAMICOM

REVIEW

a Neo Geo fait des émules... Voici que débarquent World Heroes 2, Fatal Fury Special et, très bientôt, Samuraï Shodown. Les combattants du samedi soir seront ravis, et, pour ne rien vous cacher, nous aussi. Revue de détail.

Quelle ludothèque de "com-

batomaniaques" pourrait être complète sans l'illustrissime World Heroes 2? Hein, franchement! Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de combat qui vous permettent de renvoyer un projectile de votre adversaire? Et avez-vous déjà eu vent de jeux permettant de contrer une projection de votre adversaire en le projetant à votre tour? Non?... Eh bien, World Heroes 2 pourra vous apprendre bien des choses en la matière, puisqu'il vous propose de réaliser ces quelques facéties meurtrières... Et vous ne savez pas tout. La conversion sur SFC (réalisée par Saurus) vous offre des options inédites qui redonnent un coup de fouet fort appréciable à nos "héros du monde", entre autres les possibilités de changer le rythme du jeu (trois vitesses) et de modifier les jauges d'énergie ou de les masquer. Vous pourrez également choisir votre configuration: paddle, arcade ou SFC, ce qui vous permettra de rendre les coups spéciaux soit plus difficiles à réaliser, soit plus faciles, etc. Le Death Match et le Normal Game sont toujours à l'affiche, et vous serez ravi de découvrir que vous pouvez jouer les deux boss de fin de niveau en mode 2 joueurs, nouveauté par rapport à la Neo Geo... Délectez-vous.

AVIS

oui, mais ...



SAM

World Heroes 2 sur Super Famicom nous arrive perdu dans la déferlante de jeux de baston de la rentrée. Un parmi tant d'autres... La 16 bits de Nintendo est très sollicitée par le genre ces derniers temps, et il faut faire la part des choses. O.K.! World Heroes 2 est beau, les sprites des combattants, même s'ils ne sont pas très grands, sont assez bien dessinés, et les thèmes musicaux sont identiques à ceux de la version Neo Geo, c'est-à-

dire d'excellente facture. Les modes de combat sont sympa, et il faut saluer le principe de l'unique barre d'énergie, bien trouvé. Mais d'autres jeux arrivent, techniquement bien supérieurs: Super Street Fighter II et Fatal Fury Special...



LE DEATH MATCH ET LES AUTRES...

Le passage de la Neo Geo à la SFC a apporté son lot de nouveautés. Parmi celles-ci , un mode 2 joueurs plus complet qui vous permettra de jouer avec les boss et des niveaux de difficulté bien supérieurs. Entre autres, vous retrouverez le Death Match, qui vous obligera à "slalomer" entre les divers obstacles du terrain, et le mode Story, épreuve redoutable par sa difficulté.



Lors des différents Death Match, vous devrez non seulement éviter les coups de votre adversaire, mais aussi prendre garde aux pièges disséminés sur le terrain. Voyez d'ailleurs comme les mines peuvent faire mal...



Neo Geegius (le combattant de gauche) a la faculté de se métamorphoser en chacun des combattants, tandis que Dio bénéficie d'une vitesse incroyable. Le mode 2 joueurs vous permettra de les incarner.



En mode 1 joueur, vous devrez faire preuve de beaucoup de patience pour venir à bout des quinze combattants. Le combat sera long et difficile, mais de nombreux Continue sont à votre disposition.



Une petite pensée émue pour notre bon vieux Marc, en train de se la couler douce dans les rues polluées de Bangkok. Ces quelques images le décideront peut-être à rentrer...





















Ne croyez pas que les "gros lourdauds" n'ont pas de répondant face aux personnages rapides. Le coup de pied de J. Max peut arrêter n'importe quel combattant en pleine course.



Jane est la petite Française du groupe. Elle manie le sabre comme un Grognard, mais n'est malheureusement pas très résistante.



Hanzou est en train de faire les frais de la poigne de fer du bien nommé Raspoutine.



Les coups spéciaux du capitaine Kidd sont légendaires. Voyez comme son enchaînement est exceptionnellement visuel. Les amateurs apprécieront.



La parade de J. Carn n'a d'intérêt que si elle est exécutée au corps à corps. Cette défense est également une attaque redoutable, aux effets ravageurs. N'hésitez pas à en abuser.



oui, mais ...



comme vous vous fichez de mes histoires de cœur, j'irai droit au but: malgré quelques petits détails (le prix, par exemple...). Vous réaliserez les coups spéciaux sans difficulté (après, toutefois, un minimum les personnages fort nombreux. Mais la concurrence est rude au royaume de la baston. Fatal fury Special, Mortal Kombat II et Super Alors? Le choix risque d'être rude...















ÉDITEUR: SAURUS DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

COMBAT 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8 CONTINUE: OUI**

PRESENTATION

Les options sont agréablement présentées, mais les matchs le sont plutôt de façon sommaire.

GRAPHISMES

D'un bon niveau pour la SFC. On regrette toutefois qu'ils aient si peu de relief...

ANIMATION

Trois vitesses de jeu différentes et une décomposition des mouvements assez détaillée.

MUSIQUE

Les thèmes sont identiques à ceux de la version Neo Geo, mais la qualité a baissé d'un cran.

BRUITAGES

Hyperréalistes, et particulièrement fidèles aux bruitages originaux. De l'excellent travail.

DUREE DE

Les personnages et les ennemis sont assez nombreux pour assurer des heures de jeu...

JOUABILITE

La prise en main est rapide et la réalisation des coups spéciaux facilement abordable.

Worl Heroes 2 est un jeu de combat de très bonne qualité. Mais beaucoup diront qu'il ne fait pas le poids face à MK II ou à Fatal Fury Spécial.

MEGADRIVE

REVIEW

Réalisé par une minuscule boîte perdue au fin fond des Amériques, PF Magic, Ball Z est un ieu de combat pas comme les autres. Original par l'aspect, par les personnages et les coups spéciaux qui leur sont attribués, original surtout parce

que les combats ont un peu plus de profondeur que

dans les jeux du même type... mais voyez plutôt.

La plupart des personnages (pour ne pas dire tous) sont constitués d'un assemblement de boules de différentes couleurs et de différentes tailles (d'où le titre, Ball Z). Ils évoluent sur un ring gigantesque et ne sont aucunement gênés par de quelconques limites imposées en profondeur ou sur les côtés. Vous savez bien que cela implique une utilisation rigoureuse de zooms et de rotations... IL N'EN EST RIEN! Les pro-

grammeurs et graphistes ont tout bonnement dessiné toutes les positions des personnages vus d'en haut, d'en bas, de travers, de loin... Le résultat final vous laissera pantois. De plus, même si tout est géré en temps réel, vous n'observerez aucun ralentissement. Voilà pour la technique... Quant au jeu en lui-même, il est à cent lieues du classique jeu de combat. La première chose qui frappe, c'est que TOUS les personnages peuvent se métamorphoser en TOUS les autres. Résultat: un joueur ayant une bonne connaissance de tous les attributs des autres personnages pourra mener des combats assez exceptionnels. De plus, la plupart des personnages font montre d'un anticonformisme réjouissant. Leurs postures sont hilarantes et leurs coups spéciaux impitoyablement drôles (ils en ont une quinzaine chacun!). L'originalité et la drôlerie de ce Ball Z peuvent-elles concurrencer la sobriété et le sérieux d'un Super SF II? A vous de voir...

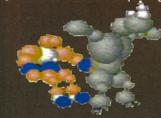


Votre premier travail consistera à apprécier les distances pour porter vos coups spéciaux. Par ce coup, Divine (la ballerine) se porte au contact.





Remarquez l'écran au dernier plan. Il fait office de commentateur, et se fera un plaisir de vous titiller, histoire de vous rendre plus agressif.



Pour réaliser un coup spécial, il suffit parfois de sauter sur la tête de son adversaire. Peu habituel, n'est-il pas?

AVIS



Ball Z fait partie de ces jeux qui passent malheureusement inaperçus et qui ont pourtant toutes les qualités d'un hit. Il est novateur dans sa conception, et son humour bouleverse la tradition du jeu de combat. La réalisation des coups spéciaux comme le déroulement du tournoi ont de quoi étonner. C'est sûr, la maniabilité demandera un temps d'adaptation important du fait que les personnages se battent parfois sur des plans de jeu différents (l'un se trouve dans le fond tandis que l'autre est au premier plan!). Mais l'on s'y habitue et, en définitive, on ne regrette pas d'avoir un peu souffert, la durée de vie n'en étant que plus longue. A ce propos, sachez que vous affronterez une quinzaine de personnages (vous pourrez en jouer huit, d'autres étant cachés) dont la dangerosité n'a d'égale que le nombre de boules qui les composent. On ne peut que saluer le travail accompli par PF Magic: leur jeu est intéressant, original et novateur.





Vous pourrez choisir vos combattants parmi huit personnages qui auront chacun une quinzaine de coups spéciaux à leur actif.

Les 16 méga investis vous permettront d'assister à quelques ralentis durant lesquels vous pourrez changer l'angle de vue des caméras.





PRESENTATION

Rien d'exceptionnel, à part des options agréable-ment fournies.

GRAPHISMES

Une 3D très particulière qui peut plaire ou non. Nous, on a aimé...

ANIMATION

Incroyable! Les postures sont hilarantes, les zooms et autres rotations sont extraordinairement travaillés.

MUSIQUE

Les sons sont très (trop?) synthétiques, et la basse est trop mise à contribution.

BRUITAGES

Loufoques. Vous ne regretterez pas le détour par le Sound Test.

DUREE DE VIE

Même en Easy, c'est un jeu difficile. Bon point?

JOUABILITE

Les manipulations à opérer pour les coups spéciaux sont peu traditionnelles mais très efficaces.

INTERE

Un jeu de combat novateur, truffé d'idées saugrenues... Dommage que la concurrence soit si... imposante!

SUPER SAM FIGHTER II US MORTAL SPY II BASTO

Alors, vous ne savez pas lequel choisir, hein? Vous vous sentez plutôt Cammy ou plutôt Mileena? Vous votez résolument Super Street Fighter II ou vous êtes farouchement Mortal Kombat? Sam et Spy, censés se mettre d'accord pour l'éventuelle remise d'un méga-hit, n'ont pas réussi à trouver un terrain d'entente... En fait de terrain, c'est plutôt un ring qu'il leur aurait fallu. L'un maniait sa casquette coupeuse de têtes avec une férocité dont on ne le savait pas capable, l'autre, qui avait fait provision de boîtes de Coca (il en avait aiguisé les bords de métal, le sagouin), les lançait avec une dextérité diabolique pour maintenir son adversaire à distance... Leur "franche explication" a duré toute une nuit. Voici quelques extraits de leurs joyeux ébats.

Mortal Spy: Quoi! Quoi! Mortal Kombat! Il te plaît pas, c'est ça? Dix-sept personnages, ça te suffit pas, peut-être?

SSamFII: Où ça, dix-sept personnages? Tu les as vus, toi, leurs cinq combattants prétendument cachés?

Mortal Spy: Non, et je ne m'en cache pas, d'ailleurs. J'achète le jeu, je travaille les douze personnages et j'active le Cheat Mode que je trouverai dans le prochain C+. Le jeu n'en sera que plus long, et donc encore meilleur. Les seize personnages de SSFII, on les connaît, il n'y a pas de surprise... Avec Mortal Kombat, on a le plaisir de la découverte... SSamFII: Calme-toi! Tes persos cachés, c'est du bidon. Souviens-toi des rumeurs autour du premier MK, soi-disant bourré de personnages cachés... Au moins, dans SSFII, t'es sûr à 100% de pouvoir profiter de tous les combattants. Un bon tiens vaut mieux que deux, tu l'auras. Mortal Spy: Ah la la! Margaritas ante porcos*! Même s'il n'y en avait que trois, MK serait encore le meilleur! Tes coups spéciaux ne rivaliseront jamais avec tous les miens. Tes enchaînements sont peut-être intéressants mais ça fait quatre ans qu'on se tape les mêmes personnages, les mêmes coups spéciaux. Demande donc à Ze Killer ce qu'il en pense... SSamFII: Je te rappelle qu'il y a quatre nouveaux personnages déments et, par conséquent, quatre nouveaux décors et nouvelles mélodies. Quant aux coups spéciaux, ils sont puissants et certains personnages s'en sont vu attribuer de nouveaux. Les graphismes sont incomparablement plus beaux et détaillés, chaque sprite a été redessiné. Pour en revenir à ta critique mesquine sur les différentes versions de SFII, je parie sur MKIII l'année prochaine... Mortal Spy: O.K., j'abrège: 3 Fatalities supplémentaires, les Babalities, les Friendships, les deux nouveaux coups spéciaux pour les anciens personnages, six nouveaux combattants (je ne compte pas les cachés), TOUS les décors nouveaux... MKII n'est pas une resucée du premier, il est un nouveau jeu à part entière. On ne peut en dire autant de SFII...

A ce stade de la conversation, ils étaient déjà bien amochés: nez cassé, oreille à demi déchirée... Il y eut un moment où, épuisés et meurtris, ils daignèrent tenter de rapprocher leurs points de vue.

SSamFII: De toute façon, soit on aime la technique des images digitalisées, soit on aime l'esprit dessin animé de SFII. Chacun son truc... **Mortal Spy**: C'est vrai, cher Samy, tous les goûts sont dans la nature...

Entrée du boss, qui vient s'enquérir de leur décision finale.

AHL: Alors, ce méga-hit?
Sam et Spy (en chœur): oublie-le...
*Ne jetez pas des perles aux pourceaux.

OUVERTURE danc boutique MANGAS

(MEME ADRESSE : 42 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - METRO CADET)
EILLEURES COLLECTIONS DISPONIBLES, NEUF ET OCCASE : DBZ, RANMA, SAILOR MOON MAIS AUSSI CITY HUNTER
DR SLUMP, BLUES, YUYU HAKUSHO, BASTARD, CHEVALIERS DU ZODIAC, KEN

ET TOUS LES AUTRES ... PLEIN DE VRAC, POSTERS, CELLULOIDS, PIECES ET GOODIES COLLECTOR



9000985

TOUJOURS DES GOODS EN PAGAILLE, LE PLUS GROS CHOIX DE L'HEXAGONE : DBZ, SAILOR MOON, RANMA,
YUYU HAKUSHO, SLAM DUNK, STREET FIGHTER, FATAL FURY ... TOUT EST LA !
ENFIN ... NOUS FAISONS AUSSI :

LES MAQUETTES GUNDAM ET AUTRES TRANSFORMER, LES FIGURINES À PEINDRE, LE MATERIEL DE PEINTURE ...
LASER VIDEO DISCS, COMPACT-DISC MUSIC, VIDEOS NTSC, JEUX 3 D/O, JEUX SEGA-MEGADRIVE, JEUX GAME BOY EN VRAC ...
LES PATATES-AVEC LES-CHEVEUX-QUI-POUSSENT-SI-ON-L'ARROSE ...

JEUX SUPERFAMICOM

DRAGONBALL Z IV DISPO DES LE 1ER OCTOBRE À PRIX CANON AVEC UN CADEAU! (EXPEDITION VPC / 24 HEURES)
COMME D'HABITUDE TOUTES LES TOP-NEWZ À DES PRIX IMBATTABLES LE LENDEMAIN DE LEUR SORTIE TOKYO

(FATAL FURY SPECIAL, SAMURAI SHODOWN, MORTAL COMBAT II, PC KID III, SAILOR MOON S ETC...)

LA GRANDE MAJORITE DES BONS JEUX SFC, RPG OU COLLECTORS SONT DISPOS, ACTUELLEMENT PRES DE 90 TITRES EN STOCK

(DBZ RPG, LEGEND OF GAIA, ALBERT ODISSEY, ACTRAISER II, DRAGON QUEST, FINAL FANTAISY ETC ...)

geux nee

LA PLUS BELLE VITRINE DE FRANCE, DE ARRIVAGES TOUTES LES SEMAINES, TOUS LES MEILLEURS TITRES, BEAUCOUP DE TITRES INTROUVABLES, AUCUNE NEWS NE DEPASSE 500 FRS IIII CAPSULES, COFFRETS VIDEOS, ARCAD CARD DRAW, ARCAD CARD PRO, TENNOKOE BANK DISPOS.

RETAILERS | REVENDEURS WELCOME: 781; (1) 69.52.19.38 JAX: (1) 69.83.13.62

Demander now LISTINGS & CATALOGUES!

MEGADRIVE

REVIEW

link, dont je vous parlais il y a deux mois, est l'événement de cette fin d'année sur Megadrive. Jamais jeu ne m'a fait un tel effet sur cette console. Qui aurait pu imaginer qu'un jour débarquerait sur la 16 bits de Sega un jeu de cette qualité? Moi pas! Et pourtant...

The Misadventures of Flink vous conte l'histoire d'un jeune garçon parti à la recherche de quatre émeraudes éparpillées un peu partout dans le vaste monde d'Arabiannast. Selon la légende, si quelqu'un parvient à rassembler ces quatre bijoux, la Terre tremblera, se fissurera, ouvrant un passage à un monde rempli d'or et de joyaux. Flink, le personnage que vous incarnez dans ce jeu, est bien décidé à s'emparer de ce fabuleux trésor. Sa tâche sera longue et fort difficile: il devra explorer une sombre forêt, traverser un village de goblins, visiter le monde merveilleux de l'Arbre géant et, enfin, s'aventurer dans les plaines arides et rocailleuses situées près du volcan. Heureusement, un ancien du village lui a enseigné quelques notions de magie. Flink est donc capable de réaliser dix sorts qui lui seront d'un grand secours tout au long de son périple. Mais assez parlé, il est temps de vous mettre en route, jeune aventurier, avant que la nuit ne recouvre la Terre de son noir manteau. Les routes sont déjà bien assez dangereuses comme ça...

AVIS oui!



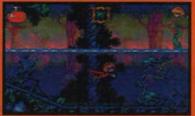
Blasé comme je suis, il est rare qu'un jeu retienne autant mon attention. Tout d'abord, je dois vous dire que Flink dispose à l'heure actuelle des plus beaux graphismes dont la Megadrive puisse bénéficier. Les couleurs sont si bien choisies et le travail du graphiste si soigné que l'on croit discerner une bonne centaine de teintes à l'écran. Or, il n'y en a que trente-deux! L'aspect animation n'est pas en reste: la centaine de sprites rencontrés et, surtout, Flink lui-même sont remarquablement fluides et leurs attitudes bien décomposées. L'aventure en elle-même est longue et devient de plus en plus difficile. Seul reproche à formuler: Flink, le héros du jeu, est un peu lent à se mettre en mouvement. Prévoyez de vous entraîner avant de commencer le jeu, un mode Spécial est fait pour cela!

LA FORÊT

Premier niveau du jeu, la forêt vous posera déjà quelques problèmes. Avancez lentement car les dangers sont partout. Flink va devoir traverser quelques cours d'eau et des lacs cachant des monstres aquatiques. Prudence, donc!



Les coffres renferment des objets utiles aux sortilèges. Pour les ouvrir, sautez dessus ou utilisez une clé.





Dans ce paisible lac, de terribles monstres aquatiques vous attendent. Ils apparaissent à l'horizon et, grâce à un effet de zoom, vous foncent droit dessus.

La forêt abrite quelques cours d'eau bien inquiétants. Méfiez-vous des poissons et de ces lourdes masses d'armes.

L'ARBRE GÉANT

L'entrée du monde de l'Arbre géant se situe dans le monde du village. Si vous disposez du sortilège de rétrécissement, vous aurez alors accès à

ce monde merveilleux et haut en couleur. Là aussi, la réalisation des décors est époustouflante!

Dans l'Arbre géant, le danger vient essentiellement des mouches noires, des pommes qui tombent des branches et des chenilles rouges.



Effet visuel réussi: des feuilles mortes virevoltent à vos côtés. Flink est ici en train de lancer un coffre vide sur la mouche noire, cette vermine.

LE VILLAGE

Dans ce village monté sur de hauts pilotis, une chose est sûre: aucun faux pas ne vous est permis sous peine de faire une chute mortelle. Le village est d'une rare beauté et renferme quelques effets spéciaux techniquement impressionnants: rotation et zoom...



Les gardiens vous foncentdessus tête baissée. Sautez-leur sur la tête et vous les éliminerez.





Cet homme sur son "hélico" tente de vous éliminer à coups de "Cool Spot". Assommez-les et renvoyezles lui: vous prendrez alors sa place.

Dans certaines maisons, vous devrez éviter de lourdes masses d'armes tantôt animées par des zooms, tantôt par des rotations, tantôt par les deux à la fois!

MAGIE, MAGIES...

Flink est capable de réaliser dix sorts différents.

Vous apprendrez à les exécuter en lisant les parche-

mins que détiennent les colporteurs. Trouvez

ensuite le bon ordre d'introduction dans la marmite

et le tour sera joué. Attention, ne tentez pas un sort

si vous n'avez pas le parchemin adéquat, il vous en

cuirait (surprise!). Et, surtout, entrez les ingrédients

LE MONDE DES NUAGES

Pour atteindre le monde des nuages, il vous faudra impérativement posséder le sortilège qui vous permet de voler. C'est en battant le boss du monde de l'Arbre que vous l'apprendrez. Les ennemis sont Attention, ce monde est extrêmeici de deux sortes: ment difficile!



Les ennemis sont ici de deux sortes: les gros nuages gris et les esprits. Ces derniers attaquent toujours en nombre, formant un cercle qui diminue progressivement autour de vous.



Voici maintenant que les esprits forment un cercle qui va vous étreindre. Flink connaît la parade: il envoie un rocher sur leur formation.

FEUILLE DE SORTS

dans l'ordre indiqué.

Voici quelques-uns des ingrédients qui seront nécessaires à la réalisation des dix sorts. Récoltez-en un maximum.



MAGIE POUSSE

Plume, feuille et anneau d'argent. Vous pourrez faire pousser la végétation et d'atteindre des plates-formes.



MAGIE ECLAIR
Anneau de diamant, plume, et
à nouveau
anneau de diamant. Cette
magie est fort
utile pour
détruire les
ennemis trop
collants...



MAGIE RÉTRÉCIE

Voici l'endroit où il faut se servir du miroir, du collier magique et de l'amulette. Flink est maintenant minuscule et peut se glisser dans la fente de l'arbre.



Dans cette partie de la carte, vous devrez franchir une montagne aussi belle que dangereuse. Vous vous retrouverez à un moment à l'intérieur de celle-ci pour une partie de montagnes russes endiablée. Captivant!



Dans cette course de chariots, évitez les masses d'armes en vous baissant ou en sautant, comme ici, au-dessus d'elles.

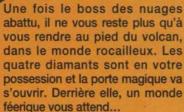
MONDE

ROCAILLEUX



Le sommet n'est plus très loin. Preuve en est, ces sortes de sangliers sauvages qui ne vivent qu'en altitude. Ce trou-

peau est incontrôlable et se déplace à l'aveuglette: voici que l'un d'entre eux vient de heurter un gros rocher!





Voici notre ami Flink en fâcheuse posture: sa minuscule plateforme se trouve projetée par une gerbe de lave!



Dans ce niveau, le mieux est de temporiser: Flink regarde passer une arche de feu, qui le manque de quelques centimètres.

BOSS 1, BOSS 2, BOSS 3, BOSS 4 **ET BOSS FINAL**

A la fin de chacun des mondes, vous allez devoir affronter un boss. Leur taille est impressionnante et tous sont fort bien animés. Etudiez attentivement leurs mouvements et vous les battrez facilement.



BOSS 2 Boss du village des goblins.



BOSS 4 Boss du monde des nuages.



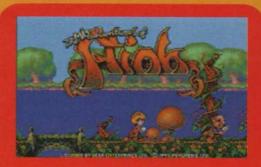
BOSS 1 Boss de la forêt.



BOSS 3 Boss de l'Arbre géant.



BOSS FINAL Un de ses quatre aspects!



ÉDITEUR: PSYGNOSIS DISTRIBUTEUR: PSYGNOSIS DISPONIBILITÉ: OCTOBRE PRIX: D

PLATES-FORMES 1 JOUEUR **CONTRÔLE: TRÈS BON** DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -CONTINUE: 3 OU 5**

PRESENTATION

Un écran-titre plutôt bien réalisé. Les menus et options sont très clairs. Texte en français.

GRAPHISMES

Jamais la Megadrive n'a connu aussi beau, aussi fouillé, aussi coloré. Dément!

ANIMATION

Le mouvement des sprites est exemplaire, mais il faudra vous habituer aux déplacements de Flink.

MUSIQUE

Plusieurs thèmes musicaux par niveau. Treize mélodies sympathiques et bien travaillées.

BRUITAGES

Une cinquantaine d'effets sonores, mais rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE

La difficulté du jeu devient rapidement très élevée. De nombreux passages secrets...

JOUABILITE

Flink répond parfaitement à chacune de nos exigences. Dommage qu'il traîne avant de courir.

Flink est le jeu que tous les possesseurs de Megadrive se doivent d'acheter. C'est une pure merveille! A quand le n° 2?

flouuuiiink! **AVIS**



IN-CRO-YA-BLE! Je vous mets au défi de trouver plus beau sur Megadrive. Les couleurs, les sprites, les animations, le souci du détail en toute matière... Tout, je dis bien tout, relève de l'exceptionnel dans ce plates-formes superbement pensé. Les références à des jeux-culte y sont

légion: Mickey Magical Quest (SNIN), Super Probotector (SNIN), Super Mario World (SNIN), Addams Family 2 (SNIN) et Donkey Kong (GB) sont mis à contribution. Et ne craignez pas le déjà vu, le clin d'œil facile, ces références s'intègrent subtilement à la partie, et le jeu ne peut qu'en être enrichi. Elles vous titillent l'imagination, vous secouent les neurones (surtout dans les nuages!). Et quand on sait que l'on doit tout ce travail à deux personnes seulement... Leur boulot est exceptionnel. Un énorme "OUI" pour un énorme jeu. Superbe





PORTE MAGIQUE Cette porte ne s'ouvrira que si vous avez réuni les quatre bijoux.

MEGA



SECRET Dans la forêt, il n'est pas rare de trouver des passages secrets. Derrière cette porte se cachent des coffres intéressants.



PERSONNAGES

Après chaque boss détruit, vous libérez un personnage et récupérez un diamant. Voici quatre personnages et leurs diamants récupérés par Flink.



SUPER NINTENDO

Trois Français eurent un jour l'idée de créer leur propre société pour vendre le jeu qu'ils avaient conçu. Cette société (anglaise!), c'est Arcade Zone, et le jeu, c'est Legend (voir interview et "Work in Progress" dans Consoles+ n° 33)

Peu de beat-them-all sont sortis officiellement sur Super Nintendo. Et encore moins des beat-them-all avec lesquels on peut jouer à deux. Le premier, bien sûr, c'est Super Probotector, riche en effets dus au mode 7 de la Super Nintendo. Il y a également Run Saber, copie parfaite de Strider, Turtles in Time, dans lequel vous incarnez les célèbres tortues Ninja... Dans un genre qui se rapproche davantage de Legend, on trouve The King of Dragons et Knight of the Round, tous deux signés Capcom, mais importés uniquement car n'ayant jamais fait l'objet d'une sortie officielle dans l'Hexagone. Alors, notre jeune éditeur anglais, composé d'une équipe française, peut-il espérer rivaliser avec le grand Capcom? C'est ce que nous avions laissé entendre dans nos avis sur ces deux jeux, testés dans Consoles+ nº 33.

Premier atout, comme nous l'avons dit plus haut (mais la chose est assez rare, dans un beat-them-all, pour que l'on enfonce le clou), Legend vous permet de jouer à deux simultanément, vos personnages étant munis l'un d'une hache et l'autre d'une épée) (ils n'ont malheureusement pas beaucoup de coups à leur disposition). Legend représente pourtant, pour cette petite équipe, une arrivée en force dans l'impitoyable univers des jeux vidéo. Et ce n'est qu'un début, car Arcade Zone nous prépare déjà d'autres créations: Iron Commando, un nouveau parcours/combat, et Nightmare Busters, un jeu de plates-formes/action, tous deux sur Super Nintendo. En attendant ces nouveautés, admirez les splendides graphismes de Legend,

AVIS

OUI, mais...



vous m'en direz des nouvelles...

Pourquoi un petit "mais..." puisque j'ai toujours présenté ce soft comme un grand jeu? Tout simplement parce qu'il souffre de petits défauts et que mes réserves, peut-être, vont donner envie à l'équipe d'Arcade Zone, que je connais bien, de se donner encore plus à fond dans leurs prochains jeux, pour notre plus grand bénéfice! Legend est très beau, un des plus beaux beat-them-all sur Super Nintendo, ses mélodies nous trans-

portent au cœur du Moyen Age aussi sûrement qu'une machine spatio-temporelle et, en termes de durée de vie, pas d'inquiétude, le jeu est long et difficile à souhait. En plus, on peut jouer à deux simultanément... Alors? Alors, j'y viens, à mon petit "mais": le jeu est un peu lent et les deux héros n'ont pas assez de coups à leur disposition. Néanmoins (voilà pour le "Oui"), Legend reste le meilleur dans sa catégorie sur SNIN. Continuez ainsi, les amis!

DES ENNEMIS VARIÉS...

Si, sur quasiment tous les niveaux, vous retrouverez des ennemis "standard", vous tomberez aussi, tout au long du jeu, sur des ennemis très personnalisés, dont chaque attitude a été étudiée. Ils ont une façon de réagir qui les distingue nettement des ennemis classiques que vous connaissez dans les jeux de ce type. On a presque l'impression qu'ils pensent... mais pas trop quand même.



Dans l'auberge, vous découvrirez le bourreau avec sa hache et les vaillants querriers munis de leurs épées.



lci, ce sont les squelettes que vous rencontrerez sur la route parsemée d'embûches du sanctuaire.



Etrange sequence que celle où l'on rencontre des hommes préhistoriques dans des cavernes. Un délire d'Arcade Zone.



Lorsque la brume apparaît,



... et, plus loin, ces formes bizarres jailliront de terre.

Dans les niveaux-bonus, vous pourrez récupérer des sous, ou encore utiliser des clefs trouvées précédemment.



... ET DES BOSS DE QUALITÉ EN QUANTITÉ

Vous aurez aussi affaire à des boss de fin de niveau et de mi-niveau. Il y en a partout, et la difficulté pour les vaincre est relativement progressive. En voici, faute de place, un petit échantillon.



L'Arbre, boss de fin du premier niveau, n'est pas trop difficile à vaincre.



Le moine volant vous lancera des éclairs au visage. Planguez-vous...



Le boureau, avec sa masse d'armes, est déjà plus coriace, et ce n'est pas fini...

DEUX JOUEURS, "SAM PLAY"!

Pour un jeu comme celui-ci, il est évident qu'un mode 2 joueurs est nécessaire. Dans Legend, le premier joueur aura une épée et le second une hache. N'hésitez pas à inviter un copain, vous vous éclaterez deux fois plus.



oui!



SWITCH

Les sprites, très grands, se manient à la perfection. Les décors sont magnifiques, splendidement colorés, agréméntés de dégradés du meilleur effet, et d'une finesse exquise. Quand vous saurez que les animations sont impeccables, les ralentissements présents mais

discrets, la musique médiévale envoûtante, vous comprendrez que Legend est un des meilleurs jeux du genre... Tous les éléments sont donc réunis pour faire de ce soft un incontournable. La durée de vie est fort longue puisque le nombre d'ennemis est conséquent et que ceux-ci sont plutôt coriaces. Enfin et surtout, la possibilité de jouer à deux bannit tout ennui! En clair, Legend, c'est de l'Ovomaltine, c'est de la dynamite! Le meilleur dans sa catégorie.



La rencontre avec le Dragon, au sommet de la tour, est une phase particulièrement ardue. Des humains viendront vous assaillir de coups pendant votre combat contre le monstre.



SUPER NINTENDO

REVIEW



ÉDITEUR: ARCAD ZONE DISTRIBUTEUR: SONY E.P. LTD DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: E

PARCOURS-COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: OUI

PRESENTATION

80%

Le scénario défile sur un fond changeant plutôt sympathique.

GRAPHISMES

90%

Léchés! Des sprites sympa, le souci du détail: un travail de pro...

ANIMATION

79%

Point faible du jeu, elle est un peu lente malgré le mode Turbo, et pâtit de quelques ralentissements.

MUSIQUE

80%

Une partition médiévale de bonne facture mais peu variée...

BRUITAGES

79%

Peu nombreux, ils se font désirer...

DUREE DE VIE

89%

Difficile à souhait, au début. Vous y reviendrez souvent si vous avez l'occasion de jouer à deux.

JOUABILITE

85%

Le maniement des personnages, simple, s'effectue sans trop de problème.

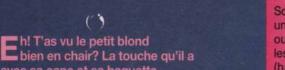
INTERET

90%

Un bon parcours-combat sur Super Nintendo, dans l'esprit des jeux d'arcade. Ils sont rares, surtout de cette qualité.

SUPER NINTENDO

REVIEW



avec sa cape et sa baguette...

Ils font les mêmes pour homme?" Attention! On ne se moque pas impunément de Magic Boy. Ses pouvoirs magiques sont redoutables. La misssion de notre bout de sorcier inquiète beaucoup la SPA: sur chacun des niveaux du jeu, il doit dégommer autant d'animaux qu'il y a d'emplacements blancs en bas de l'écran. Pour cela, Magic Boy use de sa baguette avant de ramasser les ennemis, K.O., dans sa poche secrète. Mais il ne faut pas oublier d'éjecter les animaux sitôt empochés sinon ils se réveilleront et eux ne vous rateront pas! En plus, le "contrat" doit être effectué rapidement car, si vous tardez trop, ce joli monde renaît et il vous faut revenir en arrière et recommencer. Heureusement, il n'y a pas de chronomètre... Fan de Rambo, Magic Boy dégotte souvent des armes plus puissantes que sa baguette. Ces options spéciales durent le temps du compteur situé en bas à gauche: c'est court, d'où la nécessité de faire un carton dans les plus brefs délais. Graphiquement très soigné et animé de façon extrêmement fluide, Magic Boy est le premier jeu du genre action/réflexion sur Super Nintendo. Le jeu propose au moins 100 tableaux dans lesquels votre ruse et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Les joueurs confirmés vont se régaler.



Pour obtenir cette vie, laissez-vous tomber tout au bord, paddle à fond à gauche.

SOURIANT, MAIS BIEN ARMÉ

Sous son air de sainte nitouche, Magic Boy cache un véritable arsenal d'armes, prises à ses ennemis ou trouvées dans des blocs. Certaines traversent les murs, d'autres envoient des balles à la verticale (haut et bas)... La bombe fait simplement tout exploser à l'écran.







AVIS

oui, mais...



Cool! Un jeu de platesformes réussi qui demande rapidité et jugeote! Les premiers tableaux ne provoquent pas de méningite, n'ayez crainte. Mais, assez vite, certaines actions vous demandent d'élaborer une véritable stratégie, d'autant plus que, dès le deuxième monde, il devient souvent impossible de

retourner en arrière dans un même niveau. Une petit erreur, une progression un peu lente et c'est la fin! Comme le jeu est long, on visite pas mal de mondes aux décors variés en découvrant de multiples "énigmes". Mais la difficulté est assez louche: certains tableaux sont très durs et d'autres trop faciles. Et tout est à recommencer quand on a perdu ses trois vies, vu que les mots de passe ne sont donnés que tous les huit niveaux... Ça peut finir par lasser. D'autre part, des accès se bloquent derrière vous dans certains tableaux, interdisant un nouvel essai: le suicide est obligatoire, ce qui n'est pas malin et fait plus que nuire à la jouabilité...



Vous voici plongé dans monde qui ressemble pas mal à l'usine de jouets de James Pond.

OPTIONS MAGIQUES

Certaines options méritent qu'on aille les chercher à l'autre bout de l'écran. Cinq étoiles ramassées au cours d'une partie donnent un Continue (c'est rare). Le livre ouvre la porte d'un Bonus Stage et vous évite de finir le niveau. La potion plonge le tableau dans la nuit et vous rend invincible.





J'AIME PAS LE POISSON!

Le niveau 2 du Wet World (le "monde humide") risque de vous bloquer un petit bout de temps. C'est déjà délicat de dégommer tous les poissons du départ. Mettez-vous tout au bord de la petite marche et tentez d'assommer les deux poissons verts en premier: l'un d'entre eux donne une option de tir multiple bien pratique pour descendre ceux qui restent... Autre ruse, cette fois pour le crabe rouge supérieur: tirez en sautant du ressort - en restant bien à gauche pour ne pas toucher la boule audessus - puis faites un petit saut à droite sous le point d'interrogation pour attraper le crabe sans être blessé par son acolyte vert. Glissez vite sur la glace vers la droite en prenant garde aux trous. Attention! vous n'aurez pas droit à un deuxième essai: la glace fondue ne revient pas...



AVIS oui!



Magic Boy est un nouveau jeu de J.V.C, et cet éditeur ne nous avait pas habitués à ce genre de jeu. Après avoir produit Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, on avait gardé l'image d'un éditeur de jeux d'action à grosses licences... Mais ici, avec Magic Boy, c'est un jeu de platesformes/réflexion qu'il nous propose. Vous devrez y accomplir certaines actions qui elles seules vous permettront de passer au nivau suivant. Les graphismes sont assez sympathiques. Le sprite du héros est petit et d'un graphisme enfantin, ce qui me fera qualifier ce jeu de "mignon", et ce d'autant plus que les mélodies ont une fâcheuse tendance à être déclinées sur le même thème. Heureusement, le jeu est suffisamment long et difficile pour vous retenir un moment, même si la difficultée n'est pas dosée progressivement. Magic Boy est un bon jeu, mais que je conseillerais aux passionnés du genre uniquement.

REVIEW



ÉDITEUR: J.V.C.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

ACTION/RÉFLEXION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: PRÉCIS

DIFFICULTÉ: CROISSANTE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

CONTINUE: À RAMASSER

PRESENTATION

85%

De belles déformations sur l'écran-titre. Un peu long, et impossible à zapper...

GRAPHISMES

85%

A croquer! Décors de dessin animé et protagonistes tout ronds, tout mignons. Couleurs pastel et flous artistiques.

ANIMATION

85%

Une fluidité exemplaire. Magic Boy souffre de quelques ralentissements avec des armes puissantes.

MUSIQUE

65%

Guillerette, mais c'est toujours la même.

BRUITAGES

75%

Les animaux font tous "miaou" quand on les chope. Pourtant, y'a pas un chat...

DUREE DE VIE

90%

A raison d'un mot de passe tous les huit niveaux, la fin n'est pas pour demain.

JOUABILITE

80%

Certains diront que c'est difficile... Disons que la difficulté est bizarrement dosée...

INTERET

85%

Malgré certains tableaux bien crispants, on s'éclate. Il y a toujours des options et passages secrets à découvrir.

SUPER FAMICOM

REVIE



ssu d'une race mutante et inconnue dans nos contrées, PC Kid tient à la fois du bébé préhistorique et d'Elephant Man... Un bien lourd karma. Déambulant dans des mondes assez complexes et peuplés de créatures aussi peu gâtées par la nature que notre héros, PC Kid ramasse des pièces et cherche la sortie en suivant les flèches dessinées sur les murs. Tout est signalisé dans chacun des sousniveaux des différents mondes, ce qui est très pratique, au risque de rendre votre progression trop facile. Ce qui l'est moins, c'est l'avalanche de monstres qu'il faut dégommer à coups de boule. Heureusement, ce morveux peut s'accrocher partout avec ses dents pour grimper: un spectacle hallucinant pour les dentistes. Pour se sortir de situations délicates, PC Kid se transforme en avalant de la nourriture. Le voilà soudain petit comme un microbe, gonflé comme un dirigeable, muni d'une queue verte de dragon, tout rouge avec une langue de serpent... Malgré une jouabilité qui laisse un brin à désirer et des actions un peu répétitives, PC Kid s'avère un jeu de plates-formes marrant et original. La gestation fut longue depuis la version NEC, l'accouchement ne fut pas sans douleur, mais le bébé plaît même si sa grosse tête est vide.



Au creux de l'avion et planquées sous les ailes, les options de vie sont légion.



Chaque fois que PC Kid touche la petite fleur orange, une plante jaune à hélice vient le chercher pour "emmener dans un niveau-bonus. lci, il faut gonfler le personnage central à coups de tête!



La plante-hélice permet au kid de voler et de dégommer les ennemis au-dessus de sa tête.



Dans les niveaux à pancartes, PC Kid peut évoluer sur des mots qui rebondissent en s'usant sur les parois! Il peut ainsi atteindre les hauteurs.

AVIS

oui, mais...



Il faut que je vous fasse une confidence: PC Kid, avec sa bouille de bonze tibétain, est un peu l'enfant sacré d'A.H.L. Peut-être envie-t-il ses modes de communication, frustes mais efficaces? En tout cas, ce jeu a fait ses preuves sur PC Engine et la recette "coup de boule-coup de dent" a toujours ses fans. C'est vrai que le Kid est plutôt attrayant et sa panoplie de transformations assez délirante. A part ça, vous allez dire que je chipote, mais l'action est parfois

crispante, par exemple quand il faut recommencer le monde entier parce que le boss vous a dominé. C'est vraiment très long. Par ailleurs, le petit n'est pas du genre rapide, sûrement à cause de sa grosse tête abîmée, et il ne répond pas promptement aux commandes, ce qui en fait le jeu idéal pour les pantouflards. A.H.L., faudrait voir à changer de pompes!



PRESENTATION

Démo d'un seul niveau du jeu, et petit dessin animé assez sympa.

GRAPHISMES

A mi-chemin entre Magic Boy et Addams Family, donc très réussis!

ANIMATION

Quelques légers ralentissements, mais rien de rédhi-bitoire.

MUSIQUE

Thème différent pour chaque monde. Musique plutôt

BRUITAGES

80%

Marrants et bien adaptés.

DUREE DE VIE

Pas très difficile mais les niveaux sont très longs.

JOUABILITE

PC Kid ne réagit pas bien vite à certains ordres du paddle, surtout dans l'eau...

Un bon petit jeu, long et original. Mais les actions sont assez répétitives et le héros poussif.



Le teigneux, aux sourcils dantesques, projette des flèches qui glacent les ennemis une ou deux secondes.



A Paris, le kid casse la baraque. options à la clef.

> Petit mais féroce, le Kid remonte les parois avec ses dents.

EPROUVETTE

Les bonbons et la viande crue ont un effet diabolique sur les enfants, la chose est connue. Mais là,

ce sont de véritables mutations que le "bébé" subit! Trois tailles lui permettent de passer les niveaux - quand vous êtes bloqué, cherchez le bonbon adapté à la

situation -, et les caractères variés donnent des combattants différents. Le bonbon jaune provoque un retour à la normale.





Demeuré avec une queue verte de dragon, efficacité garantie.

Pour un peu, on confondrait PC Kid avec l'option de vie supplémentaire!

s hérissons vont se mettre en

"Acro-Bat" en deux mots? Ah! oui, très subtil: une chauvesouris sportive, en fait! Au-delà du jeu de mots, sachez que ce jeu techniquement au top propose des missions extrêmement variées. Quatre mondes, de cinq niveaux chacun, et quatre boss sont au menu. Chaque monde a son thème: le cirque, le parc d'attractions, le bois et le musée de l'horreur (un endroit que je vous recommande...). Aero doit, selon les niveaux, sauter sur un nombre donné de plates-formes étoilées, trouver des clés, évoluer sur des montagnes russes, traverser des cerceaux, allumer des lumières, franchir des rapides à la nage, sauter à l'élastique, éviter la lave en fusion... En plus, le jeu recèle pas mal de passages secrets fourmillant d'options, telles que les vies supplémentaires, les étoiles, et de la nourriture pour Bat affamé. Pour dégommer les ennemis, Aero a deux armes: sa pirouette en piqué et les étoiles ramassées. Les possesseurs de SNIN peuvent vous parler du jeu: ils ont exactement le même depuis huit mois. Ça va être dur de rattraper leur avance...





Pour effectuer la pirouette qui dégomme les ennemis ou permet d'aller plus haut, appuyez deux fois sur le saut.



AVIS

Enfin un jeu qui craque sous la dent! Il a l'air original (il en a les chansons) et ce n'est pas de l'esbroufe. il l'est véritablement! Pratiquement identique à la version SNES, Aero

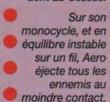
est sans conteste un jeu qui sort du lot. Les niveaux sont superlongs, les passages secrets pas faciles à atteindre, ce qui permet de faire des découvertes même quand vous connaissez bien le jeu, et les missions sont très originales. Aero est un peu le Nicolas Hulot des consoles: il faut le voir sauter à l'élastique pour comprendre! De façon générale, bien maîtriser le saut-pirouette est indispensable car certains niveaux speedent tellement que vous n'avez pas droit à l'erreur. En tout cas, n'ayez crainte, cette vitesse ne nuit jamais à la jouabilité. Un vrai bonheur pour les achamés de plates-formes.



Si vous avez réussi à trouver l'option "B" cachée dans un des cinq niveaux du monde, vous accéderez à un Bonus Stage. Un mec équipé d'un ventilo vous empêche de ramasser les options.

Il sait tout faire, du saut périlleux arrière à la compote de poires.

L'homme-canon. Attendez que la barre soit au maximum pour appuyer sur le bouton de saut. Attention, des pics vous attendent au-dessus.



Descente aérienne en parachute. Slalom obligé pour attraper toutes les options.













PRIX: D 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

80%

Aero en gros plan et le titre en tout petit. Bonnes démos expliquant le principe du jeu.

GRAPHISMES

Détaillés et très variés, ils vous projettent dans un univers magique et original.

ANIMATION

Très performante. Aero est un acrobate, il se doit d'agir en souplesse, même à grande vitesse.

MUSIQUE

Superbe, entraînante, variée...

BRUITAGES

85%

De bons petits bruitages qui illustrent bien les actions de ce fan de Batman.

DUREE DE VIE

Pas de mot de passe et seulement 3 Continue: les joueurs confirmés se régaleront.

JOUABILITE

Bonne. Mais la difficulté implique une grande précision: pas facile au début.

Une réalisation parfaite servie par une animation sans faille. Le tout dans des niveaux très variés et plutôt corsés.

MEGADRIVE

REVIEW

près quelques centaines de millers de versions sur la NEC PC Engine t sur la Super Nintendo (et j'exagère à eine), voici enfin venir, sur la Megadrive, l'un des personnages les plus connus de ces quatre der-

nières années: j'ai nommé le élèbre Bomberman!

Comme les programmeurs de Hudson Soft ne font pas les choses à moitié, cette version Megadrive de Bomberman correspond au demier épisode sorti sur la PC Engine, c'est-à-dire à Bomberman '94, ce qui se fait de mieux! Le principe

au demier épisode sorti sur la PC Engine, c'est-à-dire à Bomberman '94, ce qui se fait de mieux! Le principe du jeu est simplissime: en mode 1 joueur, vous dirigez un petit personnage, le Bomberman, à travers cinq mondes constitués de plusieurs sous-niveaux. Votre mission consiste à détruire tous les plots surplombés d'une boule de cristal dans chacun des tableaux. Une fois cette opération effectuée, un vaisseau spatial vous ouvre ses portes et vous mène aux niveaux suivants. Au dernier niveau, un boss vous attend. Bomberman est initialement armé d'une seule bombe, qui explose quelques secondes après avoir touché le sol mais, au fur et à mesure de sa progression dans l'aventure, notre ami découvrira une tonne et demie (là encore, j'exagère qu'à peine) de nouveaux gadgets qui enrichiront son armement. Ainsi, vous pourrez déposer jusqu'à huit bombes à la fois, augmenter la puissanse de la déflagration, chausser des patins à roulettes pour aller plus vite, projeter les bombes en leur assenant un vieux coup de pompe des familles... Petite nouveauté, vous avez la possibilité de grimper sur le dos d'un kangourou (qui, entre nous, ressemble comme deux gouttes d'eau à Yoshi, l'ami de Mario!). Sachez enfin qu'un mode Battle vous invite à jouer jusqu'à quatre simultanément, soit en équipe, soit en individuel... Avis aux amoureux: les statistiques prouvent que 78% des couples séparés avaient joué au moins une fois à Bomberman. Un mode que vous ne devez pratiquer qu'avec vos pires ennemis!

AVIS oui!



NIIICO

Je ne connaissais Bomberman que sur Super Nintendo. Quelle n'a pas été ma surprise de constater que cet épisode sur Megadrive correspondait à la dernière version NEC PC Engine! Le plaisir de jeu est donc total, surtout lorsqu'on y joue à quatre! C'est dans ce mode de jeu que vous aurez l'occasion de vérifier la solidité des liens d'amitié que vous avez noués. Préparez-vous donc à une pluie d'insultes, voire à un déluge de coups. Décapant!

Il est cependant un peu dommage que les couleurs soient aussi fades. On aurait aimé profiter de quelques petits dégradés sur le sol, lesquels auraient donné un peu plus de relief. Enfin, pas de quoi gâcher un jeu aussi excitant que Mega Bomberman!

MEGA BOMBERMAN



Voici la carte du monde qu'il vous faudra recréer. Cinq pièces de puzzle, pour cinq niveaux différents.



Une photo du Battle Mode. Ici, je suis en train de mettre une terrible raclée à mon petit et mal rasé ami, j'ai nommé Spy.



C'est la gloire!



Ici, le niveau des marécages. Utilisez les huttes pour placer quelques bombes... Soyez vicieux!

ET TA, T'AS PAS TON YOSHI, TA?

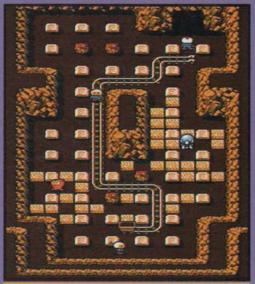
Je vous le disais précédemment, la possibilité de chevaucher un kangourou aux allures de Yoshi vous est offerte. Pour cela, il suffit de faire exploser une bombe près d'un bloc destructible et d'avoir un peu de chance. Selon la couleur de votre "Yoshi", vos pouvoirs diffèrent...

YOSHI VERT
Le Yoshi vert,
par exemple, est
capable d'effectuer de courts
mais rapides
sprints (comme
le montre ce
deuxième
Yoshi).
YOSHI BLEU
Le Yoshi bleu,
quant à lui, vous
permet de sauter par-dessus

un bloc.



YOSHI JAUNE ET YOSHI ROSE Je vous laisse découvrir par vous-même ce que vous apportent les deux autres Yoshi... Ras le bol de vous mâcher le travail!



Voici un photo-montage du deuxième niveau du deuxième monde, le Vexin' Avolcano. Ici, le tableau est tout en hauteur. Astuce: utilisez le chariot pour détruire vos ennemis.

REVIEW

MONDE À NU

Le premier monde est constitué de quatre sousniveaux. Pas vraiment difficile, il sert à vous familiariser avec les commandes du joypad et les astuces de jeu. Vous voici donc lâché dans la terrible Jammin' Jungle. Emportez votre boussole, ou vous finirez comme Livingstone!



Ce niveau va vous mener au premier boss du jeu. Mais, avant de rencontrer la terrible Banane (certainement une cousine de Banana San), il va falloir encore fournir quelques efforts.



Sous certains blocs, vous découvrirez plusieurs gadgets. Ici, notre ami Bomberman vient de découvrir un œuf renfermant un kangourou aux allures de Yoshi.



Quand je vous disais que cet affreux bosco ressemble comme deux gouttes d'eau à Banana San! Rajoutez-lui une perruque noire et le tour est joué!



Ce tableau à la particularité de se déplacer sur la droite. Il est donc plus long que vous ne vous l'imaginiez. Il n'est pas très difficile mais, si vous perdez, il faut tout recommencer.

AVIS

oui!



Mega Bomberman sur Megadrive est la meilleure version de Bomberman qui existe sur console! Il faut savoir qu'elle est strictement identique à la version de Bomberman '94 sur PC Engine. Seule différence: vous ne pouvez plus jouer qu'à quatre simultanément, contre cinq intervenants dans la version sur PCE. Beaucoup de petits "plus" ont été rajoutés, comme les kangourous, ce qui rend le jeu carrément plus fun. Sinon, bien entendu, on retrouve toujours la multitude d'options et de tableaux en mode 2 joueurs propres à Bomberman!

Quant au mode Normal, à un joueur, il a été considérablement amélioré. Plus attrayant, il sera cette fois susceptible de vous plaire. En somme, Mega Bomberman est un excellent soft sur Megadrive.



Le Battle Mode propose une dizaine de tableaux variés. Voici maintenant le monde de la glace. Méfiez-vous des pingouins, des marsouins, des chiens, des mains (baladeuses), des nains, du pain, du vin...

PAUGENTA CONTRACTOR OF THE CON

ÉDITEUR: HUDSON SOFT DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: D

ACTION/RÉFLEXION
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

79%

Une petite introduction vous conte l'histoire du jeu. C'est sympa mais vraiment trop court.

GRAPHISMES

79%

Les sprites sont bien réalisés. Dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies.

ANIMATION

86%

Très simple pour un jeu comme celui-ci. Aucun ralentissement ne vient gêner une partie.

MUSIQUE

80%

Si la mélodie est simplette, elle a l'avantage de nous entraîner à fond dans le jeu. Très sympa.

BRUITAGES

71%

A quoi vous attendiez-vous? A part quelques "baoum", il n'y a rien de remarquable.

DUREE DE VIE

90%

Le jeu en mode 1 joueur est devenu très accrocheur... alors à quatre, je vous laisse deviner!

JOUABILITE

90%

Quels que soient votre âge, votre profession, votre situation familiale, vous saurez y jouer.

INTERET

94%

Mega Bomberman est un méga-jeu, un mégahit, un méga-tout, quoi! Un jeu indispensable!

REVIEW

es simulateurs de vol comme Turn and Burn sont assez rares sur Super Nintendo. Hormis Super Air Diver (C+ 27), sorti en décembre 1993, les pintendophiles n'ont pas eu grand-chose à se mettre

nintendophiles n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous les molaires. Qu'ils se réjouissent, Turn and Burn va les rassasier! Turn and Burn est un jeu qui repose essentiellement sur les combats

aériens. En effet, à bord d'un F-14, vous allez devoir accomplir nombre de missions suicidaires. Si, dans les premiers niveaux, vos objectifs sont uniquement des Mig 29 soviétiques, vous apprendrez par la suite à détruire du matériel ennemi au sol, comme une plate-forme pétrollère ou encore une base située sur une île. Toutes vos missions débutent par un petit briefing du commandant de bord. Il vous explique brièvement les points importants des différentes missions. Ensuite, d'un pas alerte, vous gagnerez votre avion de chasse, un F-14, qui vous attend sur le pont d'un porte-avions. La manette des gaz poussée à fond la banane, vous voici lancé dans de dangereuses aventures. Si le décollage ne pose aucun problème, l'appontage se révèle beaucoup plus délicat. Fiez-vous uniquement aux instruments de bord. Tum and Bum, compte tenu du nombre de missions proposées (pas moins de treize), est un jeu qui mérite toute votre attention, si toutefois vous êtes un fana du genre.



Le radar qui est à bord de votre F-14 est très puissant. Sachez l'utiliser correctement, vous économiserez du fuel.

TURNA

MODE 7 DEUX FOIS MIFUX

Dans les demières phases
de vos missions, le mode 7
de la Super Nintendo est
très utilisé, notamment
lorsque vous affrontez les
boss, puis quand vous
devez vous poser sur le
pont d'un porte-avions.
Les zooms en étonneront
plus d'un



L'appontage vous posera quelques problèmes en début de partie. Fiez-vous aux instruments de bord.



A la fin de la quatrième mission, vous devrez détruire un observatoire situé sur une île perdue du Pacifique.



Au lieu de rêver en regardant ce magnifique coucher de soleil, vous feriez mieux de vous occuper de l'ennemi...



oui, mais...



NIIICO

Turn and Burn est une simulation de combat aérien surprenante. Si, lors des trois premières missions, votre rôle se limite à détruire des Mig 29 soviétiques, vous êtes rapidement confronté à des situations plus intéressantes. Bombardement de matériel ennemi sur une île perdue du Pacifique, destruction d'une plate-forme pétrolière, interceptions aériennes (à cette occasion, le mode 7 de la SNIN est très sollicité)... A la fin de chacune des missions, il vous faudra apponter sur le porte-avions. Excercice parfois périlleux! Les décors de certaines scènes, quand votre pilote regarde derrière

scènes, quand votre pilote regarde derrière lui par exemple, sont digitalisés. Si vous êtes un fana du genre, vous pouvez vous laisser tenter...



La destruction d'un avion radar expérimental
 sera le terme de la cinquième mission. Il faut,
 pour l'abattre, détruire ses deux réacteurs.



Vos adversaires ont construit une plate-forme
pétrolièrepour se ravitailler en carburant. Votre
sixième mission consiste à la détruire.



Voici ce à quoi vous aurez droit si, par malheur, votre F-14 était détruit en mission. Je ne vous le



Cet angle est automatiquement adopté après votre décollage. Le porte-avions s'estompe, tandis que vous volez vers l'aventure.



Repérez l'ennemi à l'œil nu avant de le détruire. Petite astuce: faites un demi-looping. puis une demi-vrille, et il sera alors "locké".



La quatrième mission se déroule dans un profond brouillard. Fiez-vous à votre radar pour l'approche, puis à vos yeux pour l'attaque.



Le missile à tête chercheuse a joué son rôle à merveille. L'écran du tableau de bord vous permet de visualiser la destruction du Mig 29.

Turn and Burn propose divers angles de visualisation. Si, au début du jeu, ils peuvent vous sembler inutiles, ils deviennent par la suite indispensables si vous ne voulez pas prendre un missile dans les fesses ou une rafale de 60 mm dans le nez. Pensez donc à surveiller votre radar de bord, mais aussi vos





Voici un nouveau jeu sur Super Nintendo qui exploite bien les capacités du mode 7 de la Super Nintendo. Si vous voulez du zoom, de la rotation et autres effets, jetez un coup d'œil à Turn and Burn. Comme pour tous les jeux qui utilisent le mode 7, les graphismes ne sont pas exceptionnellement riches en couleurs, mais

ils ont l'avantage d'être soignés. Ce jeu de combat aérien, ou plutôt cette simulation de combat aérien sur Super Nintendo est somme toute bien réalisée. Avec de l'entraînement on se fait très vite aux commandes et au maniement de l'engin que l'on pilote. Sachez de plus que ce genre de jeu est assez rare sur cette console. Alors, si vous aimez le genre, vous pouvez sans crainte foncer dessus, il vous satisfera.



ÉDITEUR: ABSOLUTE DISTRIBUTEUR: SONY DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE PRIX: E

COMBAT AÉRIEN 1 JOUEUR CONTRÔLE: TRÈS BON DIFFICULTÉ: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2 CONTINUE: PASSWORDS**

PRESENTATION

Un écran-titre très banal. Cependant, les options sont on ne peut plus claires.

GRAPHISMES

Certaines images sont très "claquantes", mais hélas! on reste toujours dans son cockpit.

ANIMATIO

Très rapide! Le mode 7 de la console n'est utilisé que dans certaines phases de jeu.

MUSIQUE

Dans le style militaire, elle est discrète.

BRUITAGES

Ils se sont pas géniaux mais correspondent parfaitement aux situations.

DUREE DE VIE

Un jeu qui devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure des niveaux.

JOUABILITE

Malgré le nombre de commandes à effectuer sur le joypad, on pilote son F-14 très facilement.

Les amateurs de simulation de combat aérien apprécieront beaucoup ce jeu. Les autres se doivent de l'essayer au moins une fois.

REVIEW

ois-je vous rappeler que l'on doit le concept de Tetris à un Soviétique, Alexey Pajitnov? Depuis, le jeu a fait le tour du monde. La Game Boy, entre autres, a largement contribué à son succès. Et

sur la 16 bits de Nintendo, qu'en est-il? Il existe trois versions de Tetris sur SFC. Bien entendu, je ne vous parle que des jeux de Bullet Proof Software, qui possède la licence officielle de Tetris. Le premier paru s'appelle Super Tetris 2 + Bombliss (testé dans le n° 16 de C+, 90%). Deux jeux en un: un Tetris original d'un côté et, de l'autre, Bombliss, un jeu sympa. Le second, mon préféré, est Tetris Battle Gaiden (testé dans le nº 29 de C+, 93%): trois modes de jeu, dont deux avec des pouvoirs magigues. A deux, il est dément. Enfin, le troisième, celui qui nous intéresse plus particulièrement aujourd'hui, Tetris Flash, inaugure un nouveau concept. Les blocs qui tombent et remplissent votre écran n'ont plus la même forme qu'auparavant. Et le but ne consiste plus à faire des lignes, vous devez désormais vider l'écran. Un principe qui se rapproche beaucoup de celui de Dr Mario. En mode Normal, vous gérez des petits blocs colorés, roses, jaunes et bleus. Certains d'entre eux brillent: sur ceux-ci, si vous posez deux autres blocs de même couleur, horizontalement ou verticalement, les trois disparaissent. Une fois tous les blocs brillants d'une même couleur détruits, les roses, par exemple, tous les blocs roses se volatilisent. Notez que tous les blocs disparaissent lorsqu'ils sont réunis par trois de couleur identique, brillants ou non. Mais, pour

NORMAL

LE MODE

Le but: vider votre écran pour passer au round supérieur. Pour cela, vous devez détruire les petits carrés de couleur brillants. Et, pour les détruire, vous devez les assembler avec deux autres pièces de la même couleur afin de former un groupe de trois. Attention! ca ne marche pas en diagonale.



Round 10, le dernier bloc jaune brillant a été détruit, restent les

gagner, il faut impérativement détruire ceux qui brillent. Le mode Puzzle est plus complexe. On vous propose un schéma type, et vous ne disposez que d'une seule pièce (au début) grâce à laquelle vous pourrez et devrez vider l'écran. Pour la placer au bon endroit, vous devrez utiliser vos neurones. Sachez que ce jeu était présenté sur le C.E.S. de Chicago, en juin dernier, sous le nom de Tetris 2.

A DEUX



Allez, courage, vous avez bientôt fini, il ne reste plus beaucoup de blocs brillants à détruire...

Le mode à deux reprend exactement le même principe que le mode Normal, sauf que vous êtes deux! Le vainqueur est celui qui réussira à vider son écran le premier. Lorsque vous remportez une victoire, un petit poisson apparaît. C'est en effet dans un aquarium préhistorique que vous évoluez.



Au 30e niveau, il s'agit carrément d'un "mur" que vous devrez détruire pour vider l'écran.

LE MODE PUZZLE

Sans doute le mode le plus sympa, il est aussi le plus difficile. On vous offre au départ une seule et unique pièce et, sur un écran de jeu composé d'un tas de petits blocs, vous devez vider l'écran en posant votre pièce là où il le faut, et dans le bon sens. En évoluant dans ce mode, vous aurez deux, puis trois pièces, puis... Bonne chance!



Le premier tableau du mode Puzzle: vous n'avez qu'une pièce. Facile...

AVIS

oui, mais...



C'est vrai, le concept de jeu est nouveau, le mode Puzzle peut être intéressant et, à deux, on s'amuse... Mais la lassitude nous gagne très vite. Je suis pourtant un fan de la série, et j'ai longuement testé cette demière mouture, seul, à deux... Il a fallu me rendre à l'évidence, je m'ennuyais. Aucune technique révolutionnaire n'est à noter. Les graphismes, dans un style préhistorique, n'ont vraiment rien de spectaculaire. De musique, il n'y

a que quatre mélodies, et qui n'ont pas le punch de celles de Tetris Battle Gaiden. L'idée de ce nouveau Tetris n'est pas mauvaise, mais mal mise en application. Si vous voulez un Tetris, choisissez plutôt le Super Tetris 2 + Bombliss. Et si vous voulez un Tetris de "compétition" pour affronter vos amis ou l'ordinateur, optez pour Tetris Battle Gaiden.



PRESENTATION

Rien de très spectaculaire, le logo BPS (très beau) et la page-titre (moins belle!).

GRAPHISMES

Mouais... Un style particulier: ambiance préhisto-rique, peu de couleurs.

ANIMATION

Sans importance pour ce genre de jeu.

MUSIQUE

Seulement quatre mélodies, c'est vraiment dommage!

BRUITAGES

60%

ll y en a très peu, mais c'est amplement suffisant pour ce genre de jeu.

DUREE DE VIE

Plusieurs modes, dont celui à deux joueurs et un mode Puzzle qui devrait vous retenir longtemps.

JOUABILITE

Il faut prendre le coup de main, car la logique du jeu n'est pas évidente.

Un Tetris nouveau style, moins marrant, moins pre-nant que ses prédécesseurs.



MARKO'S MAGIC FOOTBALL, c'est comme si vous étiez dans un cartoon!!!

Disponible chez les meilleurs revendeurs





REVIEW

ello, breakfast!" clame-t-il dès qu'il s'approche de Titi. Cet être au pelage noir et à la voix digitalisée n'a qu'un but dans la vie: bouffer du canari.

Votre mission est simple: attraper Titi à la fin de chaque niveau quand il est désigné par des flèches bleues. Pour y arriver, il faut déjà le rattraper régulièrement, histoire que vous avanciez ensemble. Un petit coup de patte, quelques plumes qui volettent, et c'est reparti! Mais le trajet est encombré: Mamie vous fracasse le dos avec le balai, le chien vous dévore à grands coups de dents, sans parler des chutes qui vous sonnent pas mal - pensez au parapluie - et de l'électricité qui vous sonne davantage encore. Un univers impitoyable dans lequel Sylvestre évolue en ramassant des options et des bonus posés sur des étagères, des cheminées, des ballons, des toits... Tout le long (c'est une expression...) du jeu, le matou empile des objets pour grimper. C'est l'action principale à accomplir pour progresser. Sacs de voyage, caisses en carton, fauteuils, tout est bon pour atteindre cette créature ridicule et délicieuse, jaune et difforme, que l'on appelle un canari. Sylvestre va ainsi parcourir sept niveaux dans la maison, l'arrière-cour, la ville de nuit, sur un train à grande vitesse, dans le laboratoire du Dr Jekil (avec Titi en Mr Hyde), de nouveau dans le labo (Sylvestre et Titi sont réduits à la taille d'insectes par rapport aux instruments) et, pour finir, affrontement de tous les ennemis sur un bateau. Une réalisation très réussie pour un jeu bien trop facile.



Matez-moi cette cape de Super Sylvestre! Après l'avoir enfilée, Sylvestre sera invincible tant qu'il clignotera.



Dans le labo du célèbre Dr Jekil, Titi se transforme en mutant pour bouffer du chat. Ramassez les antidotes éparpillés dans le niveau.



Un niveau d'enfer! Le paysage défile à fond derrière le train, Sylvestre a du mal à avancer. S'il tombe entre les wagons, il passe sous le train, et retour à la case départ.

AVIS

oui, mais...



D'emblée, j'ai adoré voir ce jeu/dessin-animé à l'animation délirante. Les mimiques et ruses de Sylvestre dans sa mythique poursuite effrénée m'ont bien fait marrer. Enfin du grand art "cartoon" sur notre console... Mais on admire un moment, on rigole, et puis? Le but d'un jeu vidéo, si réussi soit-il dans la forme, est bien de nous faire jouer. Et, sur ce plan, le concepteur a dû réféchir au côté ludique de la chose entre 8 heures et 8 h 05 en buvant son

café. Déjà, sept niveaux, ce n'est pas le Pérou. Une petite dizaine d'ennemis, ça fait léger. Alors quand on termine le jeu en deux heures en ayant répété cent fois les mêmes actions, on se dit qu'on aurait mieux fait d'allumer la télé, ça n'aurait pas changé grand-chose...

STRATÉGIES DU MATOU

Les options ramassées s'emmagasinent sur le sous-écran. Quand vous êtes bloqué dans un passage, pensez à toutes les essayer: la solution est forcément là.



Une canne à rebonds indispensable quand vous ne trouvez pas d'objets à empiler. Appuyez sur le bouton "Action" pour rebondir de plus en plus haut.



Dès que Sylvestre chute, donnez-lui vite un parapluie qui le fera tomber en douceur. Cinq chutes ou coups lui font perdre une vie.



Basique et efficace: quelques bons coups de maillet dégagent le chemin de tout importun.

MEGADRIVE

REVIEW

SMIRE



Sylvestre peut porter des objets et meubles et les empiler.

SYLVESTRE, HÉROS ET CLOWN

Des attitudes variées pour un chat à l'animation sans défaut. Qu'il saute, qu'il attrape Titi, qu'il se batte, qu'il coure... son expression est toujours différente. Tous les protagonistes empruntent d'ailleurs plusieurs attitudes.



En attente, notre matou se frotte sournoisement les pattes.



Heu!... Cette ligne est sûrement à haute tension.

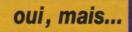


Eteignez l'interrupteur pour ne pas être brûlé par la cheminée.



Les bras lourds, Sylvestre pousse avec son dos, gouttes de sueur à l'appui.

AVIS





Oh! z'ai cru voir un bon jeu sur Megadrive... Mais oui, z'ai bien vu un bon jeu sur Megadrive. Ce jeu, c'est Titi & Gros Minet. Il ressemble, sur le plan graphique, beaucoup au dessin animé de la Warner Bros. Même les animations du chat Sylvestre sont très fidèles au cartoon. Tous les éléments sont en place pour vous mettre dans l'ambiance: le chien, la grand-mère, les décors. Pourtant, on relève quelques petits défauts, notamment au niveau de la jouabilité. Sylvestre, le personnage que vous dirigez, bouge bien, mais les tests de collision de sprites sont visiblement mal gérés. Quant à la difficulté, une fois que vous arrivez à déplacer correctement Sylvestre (malgré les défauts suscités), le jeu devient trop facile. Dommage, Titi & Gros Minet aurait pu être un soft beaucoup plus sympahique!



ÉDITEUR: TECMAGIK DISTRIBUTEUR: TIME WARNER DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE

CONTINUE: 2

PRESENTATION

85%

"Titi et 'Rominet" se coursent sur fond de "Time Warner". Petite explication du jeu simple et efficace.

GRAPHISMES

85%

Un univers de dessin animé. D'ailleurs, on s'amuse plus à mater les mimiques hilarantes de Sylvestre qu'à jouer.

ANIMATION

90%

Alors là, rien à dire! Amis et ennemis ont chacun un éventail d'attitudes variées. Les déplacements sont très fluides.

MUSIQUE

90%

Des thèmes dans la tradition de la Warner Bros. Un régal.

BRUITAGES

90%

Un régal. L'ambiance de la course est parfaitement rendue.

DUREE DE VIE

559

Le point faible... En difficulté optimale, on finit les sept niveaux en deux heures. Dommage...

JOUABILITE

75%

Une fois les commandes maîtrisées, ça ne se passe pas mal.

INTERET

75%

Un jeu très original mais malheureusement trop facile, à conseiller aux plus jeunes.

REVIEW



Eviter les gros ballons rouges de ce bouledogue est assez aisé, le blesser également. Lorsqu'il est en l'air, guettez son ombre pour savoir où il va retomber.

Il était une fois l'histoire d'une carte, de diamants et d'une damoiselle en détresse... Capitaine au long cours échange bateau contre carte au trésor, diamants et bonne paire de tennis en vue jeu de plates-formes. Hystériques et dragons fans du Capitaine Cro-

Si je ne m'abuse, les jeux de plates-formes ne sont pas légion sur Megadrive. Un Sonic par-ci, un écureuil par-là, une chauve-souris ailleurs... Alors, quand on allume la console, ce n'est pas sans un tressaillement d'espoir et d'inquiétude mêlés. Même si les textes de l'intro sont en anglais, il est facile de comprendre le but du jeu: ramasser des diamants; 100 diamants = 1 vie supplémentaire), prendre les bonus dans les coffres et anéantir le boss de fin de niveau. Assez classique, somme toute! C'est en fait par sa réalisation que ce jeu dégage un charme puissant (y'a de la magie dans l'air!). L'univers de Havoc est d'une beauté sereine et la musique enchanteresse! En plus, la difficulté est bien dosée et les parcours qui paraissent linéaires cachent souvent divers étages et autres surprises. Un petit bijou...

chet s'abstenir.



CRAPAHUTAGE DU PIRATE



Guettez l'apparition de ces petits êtres au ballon rose. Explosez vite les ballons en sautant avant d'être poussé sur les pics.



Le feu vous suit!
Pas la peine de
foncer, il foncera
aussi. Prenez
plutôt le temps
d'actionner les
pompes à eau qui
éteignent les
flammèches.



Dans ce niveau techno, faites gaffe aux rebonds sur l'eau: un instant de trop et Havoc peut rafraîchir votre menthe à l'eau.



Des décors un peu dépouillés pour ce niveau dans la neige, royaume des pierres "écraseuses".

AVIS

oui!



Voici un jeu de platesformes qui a la bonne odeur d'un conte de fées illustré. On a tout de suite envie de connaître la suite de l'histoire, de voir de nouveaux trésors

dans les coffres, d'autres décors... Il y a par ailleurs pas mal de déformations d'écran assez bien rendues qui ajoutent un plus à cet univers de BD (voyez le fond de l'océan et la ville en flammes!). Il est vrai que certains niveaux paraissent pauvres graphiquement en comparaison des premiers, mais l'ensemble est quand même un vrai plaisir. Havoc est un sprite mutin et, malgré son costume rose, il se bat comme un guerrier léger et rebondissant. Cet héritier de Peter Pan fait rêver. A jouer tout en finesse.



PRIX: D

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

85%

Déformations de nuages sympa sur l'écran-titre. Histoire bien "illustrée".

GRAPHISMES

90%

L'univers d'une BD avec des couleurs pastel et des décors en 3D.

ANIMATION

90%

Les sprites évoluent bien même à grande vitesse. Havoc est un as de la pirouette en souplesse.

MUSIQUE

95%

Divines symphonies, en parfait accord avec chaque niveau de jeu! Un rêve.

BRUITAGES

75%

"Clink!" quand Havoc ramasse un diamant, "Pfft!" quand il effectue son saut d'attaque...

DUREE DE VIE

80%

Une dizaine de niveaux avec leurs boss respectifs et peu de Continue: de quoi tenir à... 80%!

JOUABILITE

89%

Aucun problème de ce côté.

INTERET

89%

Un jeu de plates-formes mignon tout plein avec une musique superbe. Le bonheur.

36 15 Le Maître du Jeu DEOF

Présente Objectif NEW YORK

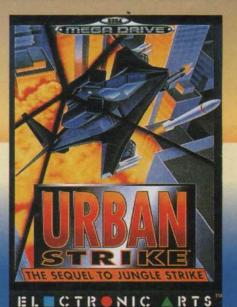
jusqu'au 15 septembre 1994 joue et GAGNE

Voyages à NEW YORK (2 personnes) avec un survol de MANHATTAN en hélicoptère

des consoles MEGADRIVE

des jeux URBAN STRIKE

EL CTR NIC ARTS



MEDIAPROGRÈS - 2.19F/mn

et des centaines d'autres SUPER CADEAUX

sur 36 15 VIDEOFIL - mot clé URBAN

Tu peux aussi appeler les Maîtres du Jeu, leur poser tes questions et consulter les trucs et astuces des meilleurs jeux vidéo sur 36 15 VIDEOFIL ou par téléphone au : 36 70 93 93

76 F nuis 2 10F/mn

MEGADRIVE

ESCAPEF

omment ne pas céder au charme dévastateur de ce diable aux longues dents? Il a la rapidité d'un Sonic, la dextérité d'un Indiana Jones et la nervosité d'un bon p'tit diable. Il est craquant et, en plus, on vous le fait pour pas cher. Quatre cents francs, mon frère, ti li vois, ti li crois pas... MAIS... MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE?"

Un rayon lumineux, venu du fin fond de l'espace, est venu foudroyer Taz, tandis que le vendeur n'a pas attendu la suite des événements pour tourner de l'œil. Vous? Perspicace comme pas deux, vous avez saisi immédiatement que Marvin le Martien a trempé dans cette vilaine histoire. Son zoo personnel manquait de locataires, ces temps derniers, et Taz était la proie rêvée pour venir compléter sa collection. Il vous faut maintenant l'aider... Les commandes sont simples d'accès: bouton A pour bénéficier du pouvoir des objets trouvés (les boîtes de rochers vous permettront de cracher des pierres, le gaz de jouer au cracheur de flammes, etc.). Pour sauter, vous utiliserez le bouton B, et pour partir en tornade le bouton C. Une fois les commandes acquises, il ne vous restera plus qu'à rentrer dans les labyrinthes infernaux qui composent les six niveaux de jeu. Votre mission? Tout faire pour vous échapper de cette planète. Ennemis et boss n'ont rien à voir avec ceux que vous avez pu rencontrer dans le premier épisode. La nouveauté la

plus importante concerne les systèmes de déplacement de Taz. Ainsi, vous pourrez utiliser la tornade à volonté puisque celle-ci ne consomme plus d'énergie. Vous pourrez ainsi franchir des obstacles apparemment infranchissables, creuser, grimper, escalader d'étroits goulots, voler, etc. Toujours aussi difficile et aussi rapide, le diable de Tazmanie hantera vos

nuits. Il est diabolique... Et n'oubliez pas de faire respirer des sels au pauvre vendeur!

Ce boss ressemble fort à une grosse mouche vue de face. Il tentera de vous assommer avec sa trompe d'acier. Sautez par-dessus puis cognez entre les deux yeux.



Taz trouvera de nombreux gadgets un peu partout dans les différents labyrinthes. Le voici ici en train de dévorer une cuisse de poulet.





Diabolique... Tout simplement diabolique. Diaboliquement difficile, diaboliquement bien pensé. Ce n'est pas un méga-hit, mais c'est un sacré (si j'ose dire) bon jeu. Graphiquement, les sprites des ennemis sont beaucoup plus réussis que dans le premier épisode, et l'ensemble est très coloré, avec de jolis dégradés. Côté difficulté, on est servi. Je veux dire qu'il est TRÈS difficile, et si même l'un des meilleurs testeurs de chez Sega l'a reconnu

(Martial, pour ne pas le nommer), vous pouvez le croire. Du reste, on ne l'a pas attendu pour s'en rendre compte. Mais ce n'est pas un mal. Qui dit difficulté dit longue durée de vie... Pour conclure, je dirai seulement que le personnage est aussi nerveux que celui du premier épisode, ce qui implique parfois une maniabilité douteuse mais, que diable! si vous aimez notre Taz, vous céderez à ses charmes!

DE SE DEPLACER!

La principale nouveauté de ce

Taz second du nom réside dans les déplacements de votre personnage. La tornade est toujours là, mais vous ne perdrez plus d'énergie en l'utilisant. Arrivent également des options toute nouvelles, comme l'hélico ou les déplacements dans les sables



Le troisième niveau vous permettra de vous servir de cet étrange parasol pour voler. Il vous faudra le prendre avec le bouton A puis partir en tornade.



Une fois enfoui dans les tréfonds de la terre, choisissez les bons passages et. surtout, évitez ces bêtes étranges qui rôdent dans la même zone que vous.



Fidèle tornade... Dans ce niveau, il vous faudra l'utiliser partout car l'énorme machine n'aura de cesse de vous poursuivre.



Comme dans Sonic, vous glissez le long de verts torrents. Votre maman ne vous avait pas prévenu que le rafting, c'est dangereux?

ROM MARS

TAZ DANS TOUS SES ÉTAZZZ. Voici Taz transformé par un rayon agrandissant. Il devient invincible et défonce sans problèmes murs, monstres, extraterrestres et autres ennemis.

Taz est un dévoreur né. Il mange tout et n'importe quoi, et ne se soucie pas assez des conséquences que cela implique pour son organisme. Apprenez à dévorer: la viande, les fruits, les trousses de secours ou les boîtes de pierres, mais laissez de côté les bombes et autres potions douteuses. Tout ce qui brille n'est pas or.





Certaines potions, à l'inverse du rayon agrandissant, réduiront Taz à la taille d'une mouche. Il est alors très vulnérable.



Quand Taz dévore les jerricanes d'essence, il peut alors, durant quelques secondes, cracher de longues gerbes de feu.

2



Quand Taz se met en tornade, il détruit tous les objets et ennemis qu'il rencontre. Il faut donc faire attention à ne pas l'utiliser trop, sous peine de manquer quelques gadgets très importants.

AVIS

NIICO

Taz est de retour, et vous allez vous en rendre très rapidement compte! Après l'excellent premier épisode sorti il y a de cela deux ans (eh oui! le temps passe vite), revoici donc le personnage le plus vorace de la Warner. Les graphismes, déjà formidables dans le premier volet, ont été encore plus travaillés. Le jeu est ainsi bourré de couleurs, et nous n'iront pas nous plaindre! L'animation des différents sprites est elle aussi

oui!

très bien pensée. Les attitudes de Taz sont au pixel près les mêmes que dans le dessin animé. Les bruitages sont également à la hauteur. Enfin, contrairement au premier épisode, la difficulté s'est nettement accrue! Vous allez devoir vous casser les neurones et la manette pour arriver à progresser convenablement dans ce superbe jeu.

MEGADRIVE

REVIEW

ESCAPE FROM MARS

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: MOYEN

DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

CONTINUE: 3

PRESENTATION

71%

Une petite introduction vous explique pourquoi Taz est sur Mars.

GRAPHISMES

84%

Des sprites de bonne taille, des décors très travaillés et, pour une fois, assez colorés.

ANIMATION

87%

On peut atteindre des vitesses ahurissantes, et les animations du personnage sont variées.

MUSIQUE

79%

Les thèmes sont redondants, mais ils confèrent au jeu une dimension très cartoonesque.

BRUITAGES

81%

Bien associés aux diverses situations.

DUREE DE VIE

86%

On découvre toujours des nouveaux passages pour finir les niveaux, et le jeu est très long et difficile.

JOUABILITE

809

Taz est un personnage très, très nerveux, il est donc difficile à manier.

INTERET

88%

Un jeu de plates-formes difficile et varié qui comblera ceux qui ont aimé le premier volet. On s'amuse bien.

SUPER FAMICOM

REVIEV

depuis plus d'un mois maintenant, mais il fallait absolument que je vous parle de ce jeu de football. Réalisé par une équipe japonaise, Excite Stage '94 pourrait bien être LA référence en matière de jeu de

Quand on allume sa console, l'impression n'est pas sidérante: une petite animation d'une action sur le terrain, suivie d'un zoom du ballon... Super Soccer l'a déjà fait! Cependant, une fois les options choisies, le type de championnat et la durée du match déterminés, le terrain et l'équipe sélectionnés, le résultat est si réaliste qu'on en défaille de bonheur. Le terrain de jeu est vu de profil et le scrolling est piloté par le fameux mode 7 de la console. L'effet est saisissant: c'est comme si une caméra se déplacait le long de la touche. Du jamais vu sur la SFC! Le mouvement des joueurs est si bien étudié qu'on se croirait dans un stade. Bien sûr, nous avons droit à des actions spectaculaires telles que des retournés acrobatiques, des reprises de volée, des petits sauts pour éviter les

tacles massacreurs, des coups d'épaule osés, mais aussi des têtes plongeantes dignes d'un Stéphane Caron! Un mode Entraînement vous invite à vous familiariser avec les différents types de jeu: dribbles, 2 contre 1, 1 contre 2, comers avec effet, coups francs et penalties sont au programme. Amateurs de ballon rond, réjouissez-vous, Excite Stage '94 est fait pour vous.





L'ENTRAÎNEMENT

Avant de vous lancer dans des parties ardues, il est bon de s'entraîner un peu. Vous apprendrez à dribbler, à tirer des coups francs avec effet, à construire une attaque... Deux





jeu ne soit pas sorti quelques semaines plus tôt, il aurait à coup sûr ridiculisé les FIFA Internatio-nal Soccer, Sensible Soccer et autres World Cup USA 94! Ce qui est séduisant dans Excite Stage '94, c'est la simplicité des commandes: selon l'action du moment, vous effectuerez un retourné, une tête plongeante ou bien une reprise de volée du plus bel effet. Fini les jeux de foot dans lesquels on se casse la tête pour

Quel dommage que ce superbe

trouver les combinaisons adéquates sur le joypad. Vous l'aurez compris, Excite Stage '94, de par la qualité de son scrolling horizontal, le réalisme du mouvement de ses joueurs et la variété des types de jeu (foot en salle, championnat, match amical...), est le meilleur jeu de football sur SFC.



Le joueur rouge (ne comptez pas sur moi pour vous dire son nom, c'est écrit en japonais) s'apprête à pénétrer la défense.



La séance d'entraînement aux penalties vous permettra de marquer, comme ici, en pleine lucarne!

JLEAGUE PUSH START BUTTON © 1994 Parkett 4 Parkett

J. LEAGUE/IMPORT PRIX: E

1-4 JOUEURS SIMULTANES/FOOTBALL

Un écran-titre assez sommaire, quelques démos de jeu très sympathiques.

GRAPHISMES

PRESENTATION

Les joueurs, d'une taille raisonnable, sont bien réalisés.

ANIMATION

Les mouvements des différents joueurs sont vraiment très réalistes. Un point fort!

MUSIQUE

Vous pourrez l'entendre sur la présentation et les options, mais elle est peut-être un peu répétitive.

BRUITAGES

87%

Ils sont de bonne facture. Les hurlements de la foule nous mettent dans l'ambiance.

DUREE DE VIE

Le fait de pouvoir jouer à quatre joueurs simultanément est vraiment une bonne chose.

JOUABILITE

Les actions au paddle sont très simples à réaliser, ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux de foot.

Utilisation du mode 7 de la SFC, prise en main rapide, qualité des graphismes: LE jeu de foot de référence!

ARRET SUR IMAGE

Les différentes animations du joueur sont très bien réalisées. On retrouve avec jubilation toutes les figures qui font d'un joueur de foot une star.



Figure préférée d'Amara Simba ou encore de Papin, le retourné: renversant!



Lors d'un centre, il arrive parfois que la balle soit loin de vous.

TETE PLONGEANTE

> Ultime possibilité: la tête plongeante. Spectaculaire, non?

EPAULE

Dans ce sport très viril, il faut savoir prendre, mais aussi donner des coups: me voici en ce moment en train de jouer







Par l'invocation des démons maléfiques, les 13 Elus, TANZRA le Prince des Ténèbres ressurgit du passé ... Face à Lui, ACTRAISER, l'Ange Nécromancien, pour l'Ultime Combat...

Le combat des Dieux

Actibet

Un Jeu édité par UBI SOFT, réalisé par ENIX, sur une musique originale de YUZO KOSHIRO. Marketing / Promotion LUDI MEDIA.
Pour consoles SUPER NINTENDO.
© 1994 QUINTET / YUZO KOSHIRO / ENIX Corporation
ACTRAISER 2 is a trademark of ENIX Corporation Nintendo,
Super Nintendo Entertainment System

Super Nintendo Entertainment System "TM" is a trademark of Nintendo.







UBI SOFT
Entertainment Software

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux



36 68 68 77

SUPER NES

coute, Tina, je t'avais prévenue! Tu épouses un type qui se balade en pagne, c'est ton problème! Tu le trouves beau, t'as le Iroit d'être "miro"... Mais partir sans consulter la météo, sur un vulgaire radeau, pour ta chercher les galères! T'as pété

les plombs, ou quoi?

Et voilà, quand on épouse un radin, faut pas s'éton-

ner de se retrouver, amnésique, perdue sur une île du Pacifique. Comme Higgins a également perdu la mémoire, on peut légitimement prévoir que Tina va épouser le roi de Waku-Waku. Tu parles! Elle a la poisse, cette nana... Elle est retenue captive sur une des îles (ah! les hommes), et devinez qui part la sauver, sur ordre du roi (il s'en mordra les doigts, d'ailleurs, notre monarque)? Hein? devinez... Enfin, j'abandonne ma tenue militante du MLF, le jeu est si

les textes sont en anglais! sympa que, après tout, Tina, on s'en balance... SAI II alterne à merveille les phases d'action/plates-formes et les phases de recherche. L'ensemble des îles ne vous est pas accessible dès le début. Après chaque île explorée (et son boss éliminé), Higgins dispose d'un équipement qui améliore ses capacités. Il fouille donc les différentes îles de l'archipel dans des

phases de plates-formes et remplit son écran d'options pour élargir ses facultés d'explorateur. Armes, boucliers, armures, magie, équipement des sorts: de nombreuses transformations rythment la progression d'Higgins, Il faut penser à utiliser les sorts aux endroits propices, à bien traduire les informations données, à revenir maintes et maintes fois sur vos pas pour accéder à des passages désormais ouverts et, enfin, à sauvegarder régulièrement si vous avez la

mémoire courte. Bonnes aventures!



dazed on the island Hear Waku-waku, had completely vanished A la voir, on jurerait Brooke Shields dans le "Lagon bleu" (film célèbre pour sa niaiserie). Cessez de baver sur l'écran et allez la sauver. Son nom est Tina, c'est la femme d'Higgins, devenue naufragée et amnésique.

AVIS oui!



Ça faisait longtemps qu'on attendait un jeu qui mêle efficacement aventures et plates-formes! C'est désormais chose faite, avec ces tribulations du fils naturel de Wonderboy dans un archipel corallien. La quête est longue mais, rassurez-vous, pas trop difficile. L'action dans les îles est variée, et il faut parfois se creuser un peu la tête pour ouvrir des passages ou pour élaborer une nouvelle stratégie lorsqu'un nouveau pouvoir est obtenu. Les fans de Zelda vont adorer cette aventure même si ce jeu ne promet pas la même durée de vie. J'ai beau m'appeler Elvira, maîtresse des Ténèbres, je succombe aux parfums édéniques de cette nouveauté.



DES CONSEILS EN OR

SAI II regorge de textes explicatifs sur le déroulement de l'histoire. Déchiffrez toutes les stèles en pierre et vous saurez ce que vous cherchez dans le niveau. Léger inconvénient: tous



Dès que vous êtes bloqué, allez voir le roi de Waku-Waku. Il saura toujours vous conseiller.



Chaque fois que vous obtenez un nouvel équipement après avoir vaincu un boss, utilisez-le sur la stèle de même symbole (eau, étoile, soleil, lune, lumière) et les pics disparaissent: votre périmètre d'action s'est étendu.



De petits îlots abritent des sages authentiques qui enseignent des "trucs" à Higgins pour augmenter sa puissance... moyennant finances. Ici, Higgins a appris à pousser de gros rochers.

AVIS

oui, mais...



C'est avec un certain enthousiasme que j'attendais la suite de Super Adventure Island. Eh bien, quelle ne fut pas ma déception! Bon, O.K., les graphismes traduisent bien l'ambiance du premier épisode, et on retrouve les effets du mode 7 sur les boss, mais... c'est tout! Ce jeu est d'un genre assez particulier, mi-plates-formes, mi-aventures, un peu dans le style de Gargoyle Quest pour les amateurs, mais il n'a pourtant rien à voir avec ce chef-d'œuvre. Autant dans ce dernier le scénario est très bien ficelé, autant dans SAI II l'aventure n'a rien d'exceptionnel: elle est beaucoup moins longue que n'importe quelle aventure connue sur Super Nintendo, et les textes sont en anglais. Super Adventure Island reste à mon avis d'un niveau assez moyen. Dans le genre action/plates-formes et aventures, préférez plutôt Super Metroid, de Nintendo.



lle de Poka-Poka: la première à visiter sur votre carte pour un niveau purement "plates-formes" La phase sur le radeau ressemble beaucoup à celle de Link sur NES: vous pouvez entrer à tout moment dans une phase d'action qui vous oppose à des ennemis marins.

UN PARCOURS EXOTIQUE

Six îles seront visitées au cours de cette aventure. Higgins finira par bien les connaître car chaque nouveau pouvoir lui donnera l'occasion de retourner sur une île déjà explorée pour y ouvrir des coffres enfin accessibles!





Les bois de Poka-Poka, réputés pour leurs renards volants et plantes carnivores. Dans les sous-sols, Higgins trouvera l'épée magique et ses combats à poings nus ne seront plus qu'un mauvais souvenir.



La tour de Glace de Huya-Huya et ses monstres poilus. L'ascension est longue et certains coffres bien cachés. Higgins y trouve sa première armure et son premier bouclier contre le froid.



Voici l'île du volcan, Boa-Boa, peuplée de hargneux (et nombreux!) petits dragons. Avec son armure bleue comme l'acier, Higgins n'a même pas chaud.

REVIEW



ÉDITEUR: HUDSON SOFT DISTRIBUTEUR: VIRGIN DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

ACTION/AVENTURES

1 JOUEUR

CONTRÔLE: PARFAIT

DIFFICULTÉ: FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION

85%

Longue explication de l'histoire, joliment illustrée. Démos de plusieurs niveaux.

GRAPHISMES

35%

Très agréables. Couleurs pastel, décors variés. Un côté enfantin des personnages attrayant.

ANIMATION

85%

Rien à dire. Higgins et ses ennemis bougent bien et sans à-coup. Aucun ralentissement.

MUSIQUE

80%

Dans le style du premier épisode, elle est différente selon les phases d'action ou d'aventures.

BRUITAGES

70%

Sympathiques, mais un peu légers à mon goût.

DUREE DE VIE

85

Suffisamment longue grâce aux multiples retours dans les îles.

JOUABILITE

95%

Excellente. Le personnage répond au quart de tour.

INTERET

89%

Enfin un nouveau jeu d'action-aventures à la hauteur du mythique Link, Zelda II, sur NES.

MEGADRIVE

REVIEW

La sirène retentit. Alerte! Le paquebot coule! Heureusement, Super Technicos est là pour sauver tout le monde. Le naufrage est plaisant et dure longtemps.

"La croisière s'amuse", ça ne marche qu'à la télé. Sur les consoles, on préfère la tragédie genre remake du Titanic. Vous tenez le rôle du sauveur providentiel... Vous êtes apparemment le seul à pouvoir indiquer la

sortie aux types qui errent dans la cale. Dans la vie de tous les jours, ces naufragés ne doivent pas être des "lumières". On songe à Lemmings: un meneur, beaucoup de tarlouzes et des niveaux à profusion. Repérez bien les informations données sur le schéma de chaque tableau, vous gagnerez du temps. Une fois le jeu commencé, sans chrono à respecter, foncez devant votre petite bande pour actionner des leviers, installer des passerelles, faire péter des frigos, décrocher les bouées... afin que vos protégés atteignent sains et saufs la sortie. Dommage, toutefois, que le personnage ne puisse sauter des échelles. Au fur et à mesure de votre avancée, les pièges se multiplient, la sortie s'éloigne et le stress vous gagne. Heureusement, il y a des mots de passe.

DOCCHINDA

Regardez tous ces petits carrés

dans la cale: c'est le nombre de tableaux où vous devez effectuer

des sauvetages..



AVIS

oui, mais ...



Malgré un ensemble vraiment réussi, il y a parfois comme un "bug" dans ce jeu. Exemple: une passerelle de glace a fondu sous vos pieds, tout le monde est coincé et la sortie hors d'atteinte. Eh! bien, il faut attendre que tout le monde meure (c'est gai) pour pouvoir recommencer un nouvel essai! Non seulement ça peut durer quelques minutes mais, en plus, ça vous coûte parfois des vies. Je sens qu'on va dire que je cherche la petite bête mais je vous assure que c'est rageant de

perdre deux ou trois vies alors qu'on a déjà raté le sauvetage. On se passerait bien de cette humiliation supplémentaire. Surtout que certains mots de passe ne sont donnés que tous les quatre niveaux! Et la touche d'annulation, alors? Ça coûtait trop cher?

LES MOUTONS DE PANURGE

Les crétins à sauver empruntent tous la route que vous leur ouvrez. Il faut donc réfléchir vite pour les mettre sur la bonne voie ou les bloquer dans une impasse exempte de pièges, le temps de trouver le chemin de la sortie.



Large voie d'eau. Pour atteindre les sorties, décrochez les bouées.



Jouez du levier de direction du tapis roulant pour sauver vos "Lemmings".



L'arme de base, c'est la bombe. Elle fait sauter les cloisons, et parfois vous...



Un déplacement de "rampant" afin de colmater les fuites de gaz.

SINK OR SWIM SUR GAME GEAR

Un très bon petit jeu de réflexion pour la Game Gear, identique à la version MD. Comme c'est souvent le cas, l'animation est plus fluide que sur la 16 bits et la jouabilité s'en ressent positivement: le sauveteur saute (enfin!) des échelles, glisse sportivement et "speede" d'autant plus. La Game Gear pavoise, mais sans musique!



CODEMASTERS/ECUDIS PRIX: D 1-2 JOUEURS/RÉFLEXION

PRESENTATION

60%

Ecran-titre tout simple et petites démos explicatives.

GRAPHISMES

75%

Nombreux, précis et assez sympa. Certains écrans sont un peu chargés en décors de fond.

ANIMATION

85%

Les tableaux de jeu sont bien gérés. L'animation est assez fluide sur MD et très fluide sur GG.

MUSIQUE

70%

Thème musical de fond sautillant et répétitif.

BRUITAGES

70%

La base. Les rescapés font "Youpi!" quand ils atteignent la sortie, ça fait toujours plaisir.

DUREE DE VIE

90%

Malgré les mots de passe, vous n'êtes pas près de terminer les 100 tableaux (environ) du jeu.

JOUABILITE

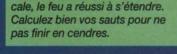
80%

Très jouable, si ce n'est qu'il manque une option d'annulation en cours de partie quand la mission est ratée.

INTERET

80%

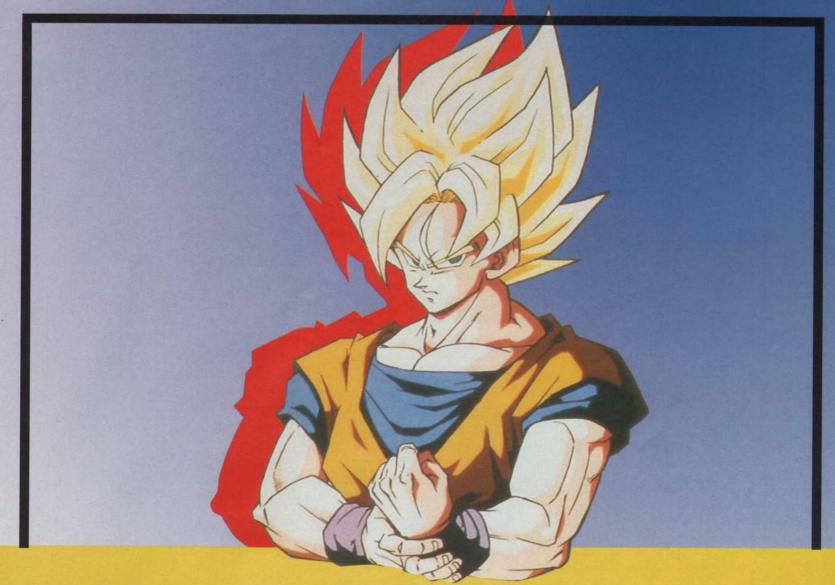
Un jeu de réflexion assez répétitif mais à la difficulté croissante. Prise de tête douce...



Malgré l'eau présente en fond de

06

003600



DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo







La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

es Lemmings sont de retour, encore plus nombreux, plus décidés que jamais à vous rendre fou. Question metaphysique: pourquoi

Le monde des Lemmings est vaste, avec douze zones bien distinctes peuplées de douze tribus. La plage au sable blond, le Moyen Age, l'Ecosse, L'Egypte, le cirque, le polar, l'espace (...) constituent autant de tableaux. Comme d'habitude, vous devez emmener vos Lemmings jusqu'à la sortie en respectant un quota de survivants imposé. En prime, il semble que vous deviez réunir les douze morceaux d'un mystérieux objet... Tout un programme, semblable à celui de la version SNES. Vos Lemmings peuvent accomplir différentes activités. Ils sont grimpeurs, piocheurs mais aussi archers, skieurs, parachutistes, musiciens (!) et parfois même tireurs LRAC (bazooka)... Au total, plus de cinquante actions sont proposées! Ce qui nous change de la précédente version, qui n'en comptait qu'une dizaine. En plus, les Lemmings utilisent certains éléments du décor, comme les ventilateurs qui les poussent. C'est difficile à gérer, je ne vous le cache pas. Vos personnages sont toujours aussi minuscules et quand il y a du monde à l'écran, il est difficile de cliquer sur celui qu'on veut. On peut aussi regretter que le mode 2 joueurs ait disparu (remarquez, c'est vrai que ça buggait à "donf"). Qu'est-ce que vous attendez pour diriger ces idiots? Vous ne voyez pas qu'ils tombent tous dans le précipice?

LEMMIN



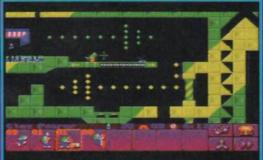


Voici la carte et les douze zones des Lemmings. Quel univers choisirez-vous?

AUX PAYS DES LEMMINGS
Leur monde est vaste et les décors des différentes zones variés. La durée de vie du jeu et son interêt s'en trouvent augmentés.



Polar: une zone sombre, inquiétante, et noire comme dans les romans.



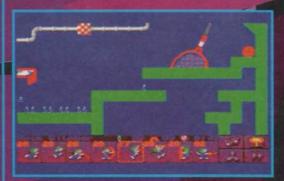
Cirque: attention aux canons qui projettent vos Lemmings au plafond!

oui!



Prendre en charge des Lemmings, c'est un peu comme diriger un club de vacances de tarlouzes décervelés, si vous voyez ce que je veux dire... Ne dit-on pas "bête comme un Lemming" ("Silly as my neighbour", en anglais)? Alors, imaginez ce que ça donne quand on peut leur faire effectuer plus de cinquante

actions différentes! C'est un véritable cauchemar de gérer tous ces crétins pour leur faire atteindre la sortie! Des heures de stress vous attendent! Essayez de vous décontracter et entraînez-vous sur le mode Practice. Vous choisirez à chaque fois huit Lemmings sur les cinquante proposés, de façon à mieux appréhender leurs activités. Sympa d'avoir pensé à nos petits cerveaux.



Décor de raquettes de tennis pour les Lemmings



Moyen Age: ambiance rustique garantie, pont-levis à



Egypte: on se croirait dans une pyramide. Il vous faut creuser le sable.



La Nuit, tous les Lemmings sont gris.

BS 2





En mode Practice, vous pourrez étudier toutes les actions des Lemmings.

IL N'Y A PAS DE SOT MÉTIER

Avec cinquante actions différentes, les programmeurs ont pu s'amuser à créer des Lemmings vraiment originaux. Mais il y en a tellement que tous ne servent pas...



Je m'envole, je m'envole!



Sauter des hauteurs en delta-plane permet d'éviter les gouffres.



Pour passer les petites marches, l'ensableur construit de petites pyramides sur lesquelles on peut grimper.



Super Lemming anéantit tout sur sa route!

AVIS

oui!



Lemmings 2, The Tribes, sur Megadrive est un excellent jeu de réflexion. On retrouve toute l'ambiance du classique Lemmings, pimentée par une multitude de nouveautés qui augmentent considérablement l'intérêt du jeu au niveau de la réflexion et de l'aspect technique. En effet, le jeu est encore plus beau et l'idée d'avoir créé douze tribus relève la sauce, car les niveaux n'en sont que plus variés. La bande-son reprend toujours des thèmes connus remixés, en fonction du monde dans lequel vous vous trouvez. Quant à l'aspect casse-tête, il est réellement bien conçu. Vos Lemmings ont maintenant la possibilité d'exécuter plus d'actions qu'avant (ils sont moins stupides, si, si, je vous assure). Alors, si vous cherchez un très bon jeu de réflexion, assez diffcile, foncez sans crainte sur Lemmings 2, qui vous en fera voir de toutes les couleurs.

REVIEW



ÉDITEUR: PSYGNOSIS DISTRIBUTEUR: SONY DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

RÉFLEXION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

75%

Classique sur fond de village lemming. Choix d'options clair.

GRAPHISMES

85%

Fins et tout petits, à la taille des habitants. Décors variés selon la zone.

ANIMATION

85%

Les Lemmings évoluent et s'activent de façon

MUSIQUE

850

Entraînante, à base de claviers synthétiques. Elle vous pousse à l'action!

BRUITAGES

75%

Légers, mais on pourrait même s'en passer.

DUREE DE VIE

90%

Vu la taille des zones, assez longue. Surtout que, moins d'être maso, on ne joue pas aux Lemmings pendant des heures...

JOUABILITE

900

Ça clique précisément où vous le demandez. Encore faut-il que votre écran ne soit pas bondé.

INTERET

90%

L'idéal pour se prendre la tête pendant les longues soirées d'hiver, en bonne compagnie..

es plus vieux d'entre vous connaissent le célébrissime Donkey Kong, apparu d'abord sur la Coleco Vision (une vieille console) et sur les Game & Watch de Nintendo (ous savez, ces petits jeux électroniques dotés d'un écran à cristaux liquides). Les plus sophistiqués, à l'époque, proposaient même deux écrans. Remarque importante: Donkey Kong Country sur SNIN, à sortir en novembre, est un jeu "nouvelle génération" qui n'a rien à voir avec ce classique.

Donkey Kong, c'est avant tout une borne d'arcade à succès, mais c'est aussi un héros Nintendo qui, longtemps rare, se fait beaucoup remarquer ces temps derniers. Sur NES, on put l'admirer dès 1981 dans Donkey Kong, un jeu dans lequel Mario devait se frayer un chemin au milieu d'un chantier en folie pour sauver la jeune demoiselle que dÉtenait en otage l'infâme gorille.

Ensuite, vint Donkey Kong Junior sur NES, en 1982. Dans cet épisode, Mario est parvenu à mettre Donkey Kong en cage mais son fiston fait tout pour tenter de le libérer.

Depuis, plus rien. Ah! si, une apparition dans Super Mario Kart, en 1992, mais c'est tout. Et le voici qui arrive enfin sur Game Boy dans un nouvel épisode. Les premiers niveaux du jeu sont la reprise des tableaux originaux de Donkey Kong, suivis par près de cent niveaux inédits! On retrouve tout le savoir-faire Nintendo dans ce jeu de plates-formes sympa, tout à fait dans l'esprit d'origine.

Alors, en attendant Donkey Kong Country, qui s'annonce comme le jeu de l'année sur Super Nintendo, et Donkey Kong Land, le prochain jeu avec le gorille sur Game Boy, profitez pleinement de cet épisode, il en vaut vraiment la peine.



Voici une des nombreuses séquences intermédiaires dans lesquelles on vous explique, par le biais d'animations, ce que peut faire Mario.

LA SUPER GAME BOY AU BANC D'ESSAI

Vous allez finir par le savoir, la Super Game Boy est une extension en forme de cartouche qui se connecte à votre Super Nintendo et permet de jouer aux jeux Game Boy, avec quelques couleurs sur un écran TV. Pour tous les jeux sortis avant l'arrivée de la Super Game Boy, vous devez vousmême définir les quatre couleurs que vous désirez placer dans le jeu. Vous disposez de décors de fond préprogrammés. Si vous laissez le jeu en Pause trop longtemps, certains de ces décors feront office "d'économiseur d'écran". En revanche, la plupart des jeux qui vont sortir seront adaptés à la Super Game Boy. C'est-à-dire que des couleurs seront déjà intégrées sur les écrans de jeu, ainsi qu'un décor de contour. C'est le cas dans Donkey Kong. La Super Game Boy sera disponible en septembre. Elle sera vendue environ 450 francs. Personnellement, je trouve ça très sympa, on peut ainsi profiter de toute la logithèque Game Boy, chez soi, sur grand écran. Un bon investissement si vous possédez une Super Nintendo et une Game Boy.



Les petits carrés en bas de l'écran sont les menus qui vous



qu'une cartouche. Mais elle est un peu plus haute et possède une entrée pour y placer votre jeu Game Bov.





Et voilà ce que donne un jeu comme Donkey Kong en couleurs!

AVIS

oui!



SAM

Land et Monster Max, Donkey Kong fait partie des incontournables sur Game Boy cette année. Cela sent le style Nintendo à plein nez. Jouabilité et plaisir de jeu sont une signature infalsifiable. Graphiquement, le jeu est aussi simple qu'un Mario. Différentes séquences intermédiaires viennent apporter un peu plus de fun

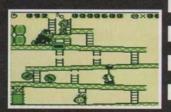
C'est clair, avec Wario

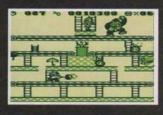
au scénario. La bande-son est sympa. Elle reprend au début le thème original de Donkey Kong. Par ailleurs, en termes de durée de vie, c'est carrément du délire! Plus de cent niveaux, une difficulté croissante: le top. Sur Super Game Boy, cela rend bien. Le décor de contour de l'écran de jeu est très sympa. En somme, voici un très bon jeu de plates-formes sur Game Boy ou, dixit un super-pote, un jeu "puissant"



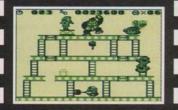
D'ORIGINE













V'là que le fiston s'en mêle. Le combat s'annonce difficile.

AVIS

oui!



SWITCH

Que dire de ce classique? Donkey Kong est tout simplement et purement génial. Les graphismes ne sont pas plus détaillés que ceux des jeux dans lesquels vous incarnez Mario et, pourtant, ce sont des références... Quant à la musique, on retrouve au début les mélodies originales de la borne d'arcade. Si c'est pas le pied, ça... Enfin, il s'agit là du premier jeu "prêt à

l'emploi" pour la Super Game Boy. Bien choisi. Quant à la Super Game Boy, je trouve que c'est chouette: une réussite et une bonne extension pour tous ceux qui possèdent à la fois une Super Nintendo et une Game Boy.



ÉDITEUR: NINTENDO DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCE DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: C

PLATES-FORMES 1 JOUEUR **CONTRÔLE: TRÈS BON DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1 CONTINUE: SAUVEGARDE**

PRESENTATION

Une séquence animée, quelques démos du jeu. Une belle présentation sur Super Game Boy.

GRAPHISMES

Des graphismes dans la lignée des Mario.

ANIMATION

Rien à redire de ce côté-là! Ça bouge bien.

MUSIQUE

Sur les premiers tableaux, on retrouve les thèmes d'origine. Les suivants conservent le même esprit.

BRUITAGES

Certains bruitages sont vraiment étranges. La princesse hurle-t-elle ou miaule-t-elle?

DUREE DE

Avec ce jeu, vous en aurez pour votre argent. Plus de cent niveaux et une difficulté croissante.

JOUABILITE

Le savoir-faire de Nintendo est au rendez-vous: une jouabilité irréprochable.

Un bon jeu de plates-formes, long et bien réalisé, aussi bien sur Game Boy que sur Super Game Boy.

SUPER NINTENDO

REVIEW





Cette main animée essaie de vous écraser, évitez-la et rendez-lui la monnaie de sa pièce.



I PER POST IN THE STATE DESCRIPTION OF THE STATE PRINCES BRUTE ECOCOL BRIGHT ECOCOL BR

BOSS ET TAIS-TO!!

trio des crapauds. Tout au long de vos différentes parties,

Comme dans tout bon beat-them-all qui se respecte, bon

nombre de coups spéciaux sont disponibles, les plus surprenants étant sans nul doute ceux des Battletoads. La manette est entre vos mains, c'est à vous de jouer!

vous allez retrouver divers ennemis, eux aussi mélangés en

un joyeux cocktail, puisqu'ils sont issus de l'un ou l'autre uni-

vers: bande de punks, taupe géante, robots à bras articulés...

Les boss de fin de niveau sont assez faciles à vaincre. Je vais d'ailleurs vous donner un petit truc pour en venir à bout: utilisez les coups spéciaux! Appuyez deux fois dans la direction du boss, puis sur le bouton X.

Ce boss à l'allure de vieille taupe tentera de vous écraser de tout son poids. Attendez qu'il soit à terre, et foncez dedans!



Voici un rasta sorti tout droit de sa Jamaïque natale. Ne discutez pas avec lui, cognez.



qu'il soit a teri foncez dec

AVIS

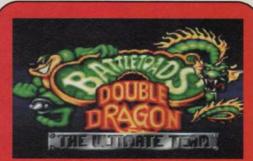
oui, mais...



NUICO

Je n'avais pas aimé la série des Double Dragon et, en revanche, beaucoup apprécié le jeu Battletoads in Battlemania. Avec ce pot pourri des deux jeux, je dois avouer que j'ai passé de bons moments. Les graphismes sont agréables grâce à des couleurs nombreuses et particulièrement bien choisies, les effets d'ombre donnent du relief aux différents tableaux. Les faciès de nos personnages sont à se plier en quatre, surtout quand ils exécutent leurs coups spéciaux ou quand ils aperçoivent le boss final du niveau. Seul reproche: la

taille des sprites est ridicule, ceux-ci sont vraiment trop petits! Enfin, que cela ne vous empêche pas d'essayer ce ieu



TRADEWEST/SONY
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/CASTAGNE

PRESENTATION

Les personnages du jeu et les boss nous sont présentés d'une façon fort originale.

GRAPHISMES

78%

80%

Des couleurs nombreuses et bien choisies, mais des sprites hélas! bien petits.

ANIMATION

81%

Il n'y a pas de ralentissement à signaler, ce qui est normal vu la taille ridicule des sprites!

MUSIQUE

86%

Très rock en général. Ecoutez un peu le morceau de l'intro, vous m'en direz des nouvelles.

BRUITAGES

78%

Sans être des plus nombreux, ils ressemblent à ceux des dessins animés de Tex Avery: tordants!

DUREE DE VIE

200/

Malgré trois Continue par joueur, vous n'en verrez pas la fin avant longtemps.

JOUABILITE

200%

Deux boutons sont nécessaires pour effectuer les coups normaux et spéciaux. Prise en main rapide.

INTERET

79%

Ceux qui ont aimé Double Dragon et Battletoads apprécieront ce soft, même si les sprites sont un peu petits. Un jeu qui plaira aux plus jeunes.



NAMCO



Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.



Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim.

Et Pac-Man a si faim qu'il mange maintenant sur tous les formats: Game Boy, NES et Super Nintendo! Retrouvez

"Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo.





"Pac-Attack", c'est toute la folie de

"Pac-Man" et toute la complexité de





"Tetris" enfin réunies! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes!



SUPER NES

REVIEW

renez une épée médiévale bien connue, mettez-la dans les mains d'un héros du futur ("New-York 1997" est dans toutes les mémoires...) et ça vous donne un jeu qui n'aura jamais sa place dans les livres d'histoire...

Raptor a envahi la "Grosse Pomme" avec son armée de mutants créés par le Dr Blast, un nom approprié. Mais Slash, le héros, agent des Forces spéciales incorruptible, se bat seul contre tous dans la ville. En mode 2 joueurs, vous choisissez vos combattants dans un panel de sept personnages: les six mutants de Raptor et Slash. Chacun des mutants se transforme pendant le combat, une idée assez sympa, comme ce bon docteur, qui se mue en une mouche-scorpion vraiment balèze à abattre, ou Spuke, alias le blob de gaz évanes-

cent. Ce mode 2 joueurs n'est pas

AVIS oui, mais...



Et encore, je suis gentille, ça a failli être carrément "non" tant Slash se traîne! Et quand je dis qu'il se traîne, c'est qu'il est vraiment lent à se mouvoir et, surtout, à réagir! Ainsi, dès qu'il frappe avec son épée, il met deux secondes à s'en remettre avant de pouvoir recommencer! Et c'est pire quand il utilise les arcs de feu, son attaque la plus puissante: il reste bloqué un laps de temps qui paraît durer des heures! Plutôt dur à assumer

quand il faut faire vite et que des ennemis vous bombardent depuis quinze minutes (eux n'ont jamais besoin de "récupérer"...). La lenteur, ça devrait être interdit dans des jeux de shoot! Ça gâche tout. Heureusement qu'il n'y avait pas grand-chose à gâcher...

très exaltant: la baston entre les adversaires, souvent munis d'armes, se limite à la "base" et la variété des coups est très limitée. C'est surtout l'occasion de trouver les points faibles des mutants car, en mode 1 joueur, vous en affronterez un à la fin de chaque niveau. En effet, en jouant seul, vous incarnez Slash parti nettoyer la ville à travers six niveaux d'action/plates-formes. Slash sillonne les rues, grimpe sur les toits, visite un immeuble, tout en dégommant avec son épée mythique un bon paquet de robots ennemis grâce à une de ses trois attaques: épée pointée, mouvement tournoyant et arc de feu. C'est un peu limité.

ÇA MUTE À MORT!

En mode 2 joueurs, Slash a du mal à tenir la route face aux mutants. Les combats entre boss ennemis sont bien plus sympa.



Dr Blast: regardez bien ce petit vieux inoffensif et ses minables boules de feu...



Chainsaw: plutôt musclé, le petit blond. Ses bras sont aussi gros que Sam tout entier!



... transformé en mouche-scorpion! Il faut le faire sauter et le toucher quand il est en l'air.



Devenu un robot-squelette, il bondit deux fois plus souplement.



Néo New York 2097: on dirait New York 1994! Hallucinant!

De l'action classique avec Slash qui s'agrippe, dégomme des hommes volants, cherche des issues, etc. X-Kaliberk toi-même!





2 PLAYER DUEL OPTIONS

PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/KILL-THEM-ALL

ACTIVISION

PRESENTATION

70%

Un écran-titre basique genre NES...

GRAPHISMES

80%

Moyens mais correctement colorés.

ANIMATION

50%

Slash est lent dans ses combats. Chaque coup d'épée provoque chez lui une phase d'intense réflexion...

MUSIQUE

70%

De la techno toujours semblable et un écran présentant le CD du groupe (inconnu) qui l'a composée!

BRUITAGES

65%

Peu nombreux mais bien rendus. Quand Slash brise la glace, par exemple.

DUREE DE VIE

80%

Pas moins de sept niveaux de difficulté avec des ennemis coriaces et un chrono serré en mode Difficile.

JOUABILITE

ደበ%

Hormis le fait que Slash est un escargot, pas de problème... Heureusement!

INTERET

70%

Moyen-bof! Seules les transformations des boss présentent un peu d'intérêt, le reste sent le réchauffé.

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR:

- MEGADRIVE , MEGA CD .
- NEO GEO : NEC.
- SUPER FAMICOM, SUPER NES, SUPER NINTENDO.

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

© RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

SUPER NES

SUPER STREET FIGHT.	499F	MORTAL KOMBAT 2 NEW	489F
ILLUSION OF GAIA RPG	499F	BREATH OF FIRE RPG	499F
LORD OF THE RING RPG	499F	SUPER SHOOTOUT FOOT	499F
OGRE BATTLE RPG	499F	SUPER BOMBERMAN 2	479F
TETRIS 2 NEW	429F	SLAM MASTER CATCH	499F
MEGAMAN X PROMO	399F	DRAGON "NEW"	499F
MAXIMUM CARNAGE	499F	SUPERMAN "NEW"	499F

SUPER NINT NDO

DRAGON BALL Z 2 FR	529F	MORTALKOMBAT2	489F
SUPER METROID FR	499F	SMASH TENNIS	449F
F1 POLE POSITION 2 FR	499F	ACTRAISERS 2 FR	449F
SCHTROUMPFS FR	429F	LIVRE DE LA JUNGLE	489F
DRAGON "NEW"	499F	SPIKE MAC FANG A-RPG	499F
EQUINOX PROMO	349F	TURN AND BURN SIMUL.	449F
FIFA SOCCER FR	399F	SKYBLAZER ACTION	349F

SUPER FAMICOM

NOSFERATU "NEW"	589F	SAMURAI SHODOWN	629F
YUYU HAKUSHO 2	649F	DRAGON BALL Z 4 NEW	629F
FATAL FURY SPECIAL	629F	WORLD HEROES 2	629F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	249F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

10000	3 D O	
	SOLE 3DO PAL	TEL.
ALONE	E IN THE DARK	389F
MEGA	RACE	389F
ROAD	RASH	389F
SHOCK	K WAVE	389F
WAYC	F THE WARRIOR	389F
	OCCER	389F
DRAG	ON BALL Z	TEL.
PISTO	LET 3DO	389F
ORION	OFF ROAD	389F

SUP. NES/SUP. NIN OCCAZ

	CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
	CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
	CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SPAM+2 JOY CONSOLE SNES+1 JOY WORLD LEAGUE BASKET PRINCE OF PERSIA FATAL FURY STAR WARS STREET FIGHT.TURBO 60HZ WORLD HEROES BATTLETOADS JIMMY CONNORS BOB AXREET FIGHTER TURBO ALADDIN BUBSY NIGEL MANSELL MARIO ALL STARS GOOF TROOP MR NUTZ NHLPA 93 MARIO KART MAGICAL QUEST BOMBERMAN 93 COOL SPOT DRAGON BALL Z F1 POLE POSITION SIM CITY POCKY ET ROCKY INT TOUR TENNIS RANMA 1/2 2 FLASKBACK EMPIRE STRIKES BACK EQUINOX FATAL FURY 2 JAP YOUNG MERLIN TURTLES FIGHTERS NBA JAM DRAGON BALL Z 2 JAP SECRET OF MANNA	690F
	STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
	SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
	F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
	PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
	EDF	149F	STREET FIGHT.TURBO 60HZ	199F
	SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
	RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
	ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
	GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
	BLAZING SKIES	149F	AXREET FIGHTER TURBO	249F
	ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
	ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
	KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
	STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
	MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	249F
	SUPER TENNIS	199F	MR NUTZ	249F
	JURASSIC PARK	199F	NHLPA 93	249F
	JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
	BATMAN	199F	MAGICAL QUEST	249F
	WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
	CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
	TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	299F
	ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	299F
	SUPER ALESTE	199F	DOCKY ET BOCKY	299F
	UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
	MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	299F
	JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
ı	HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
١	SUDED SWIV	1995	EQUINOX	349F
ı	DRAGON BALL 7 JAP	199F	VOLING MERLIN	349F
ı	CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
۱	FINAL FIGHT	199F	NBA JAM	399F
ı	POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	349F
ı	HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS METRO: REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE-CHALIGNY

RER: NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30 ©:(1) 43 79 12 22 FAX: 43 79 11 05

MEGADRIV

MORTALKOMBAT2	429F	LIVRE DE LA JUNGLE "NE	w 449F
URBAN STRIKE	449F	DRAGON BALL Z	489F
SHINING FORCE 2	449F	CHAOS ENGINE	399F
LANDSTALKER FR	499F	NHL PA HOCKEY 95	449F
RAGNACENTI RPG JAP	449F	DRAGON "NEW"	449F
STREET OF RAGE 3	449F	MR NUTZ FR "NEW"	429F
SUPER STREET FIGHT.	499F	INCREDIBLE HULK "NEW	v" 449F

MEC	AÉ	CD	NEC			
DUNE	FR	449F	DRAGON BALLZ	CD	449F	
TOMCAT ALLEY	FR	449F	DRAGON KNIGHT 3	CD	449F	
PRIZE FIGHTER	FR	449F	FATAL FURY SPECIAL	A.CARD	449F	
REBEL ASSAULT	US	399F	SAILOR MOON R	CD	449F	

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1690F
AEROFIGHTERS	1490F
KARNOV'S REVENGE	1390F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F
TOP HUNTER	1490F
WORLD HEROES JET	1490F

NEOGEOOCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEL	
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	T 499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	549F
TRASH RALLY	549F
WORLD HEROES 2	649F
FATAL FURY 2	649F
SENGOKU 2	649F
SUPER SIDE KICKS	699F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	. 999F
SAMURAI SHODOWN	1099F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
SHADOW OF THE BEAST	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
GLOBAL GLADIATOR	149F
ALYSIA DRAGOON	149F
WORLD OF ILLUSION	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
TINY TOON	199F
COOL SPOT	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS : EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

BONDECOMMANDE À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS CONSOLES - JEUX QUANTITE

TOTAL A PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

CHEQUE

PRENOM: : MOM : ADRESSE : PAIEMENT:

CP: VILLE: MANDAT LETTRE DATE D'EXP: ../..

TEL:

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F | SIGNATURE :

OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

CARTE BLEUE: N°

GAME BOY

REVIEW



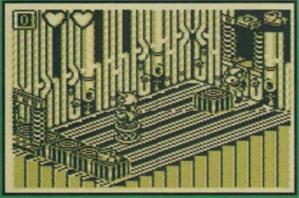
peur dont vous allez entendre parler de plus en plus. En effet, c'est à cette société que l'on doit le développement, pour Nintendo, de Donkey Kong Country sur SNIN, mais aussi celui, pour Titus, d'un jeu d'aventures sur GB, j'ai nommé Monster Max.

Monster Max est passionné par une seule chose dans la vie: la musique. Son but: devenir une rock star interplanétaire. Sa chance: vivre sur une planète qui retentit à tout instant de mille sons. Hélas, le roi Krond décide d'éliminer toute forme de musique de son royaume. Notre pauvre Monster Max va devoir jouer le rôle de sauveur de planète. Celle-ci se présente un peu comme une tour. A chacun des dix étages de cette tour, vous devrez visiter plusieurs salles

pour accomplir au moins trois missions. La vue est en 3D isométrique et le mode de jeu vous fera penser à de bons vieux hits tels qu'Alien 8 ou Knight Lore sur Amstrad CPC. Un plan du jeu est intégré, et tous les objets sont présentés. Vous pouvez transporter deux objets en même temps. Un chiffre, en haut à gauche, indique le nombre d'étoiles en votre possession. Les étoiles, en nombre limité, vous évitent de perdre de l'énergie lorsque vous êtes touché. Mélomanes, à vous de jouer!

Dans ce décor d'école, vous vous entraînez avant d'affronter la dure réalité.





Le sol est piégé! Empruntez donc la passerelle ronde, elle vous transportera en face.



Comme vous pouvez le voir, les textes dans le jeu sont en français. Ici, la mission que vous devez accomplir vous est expliquée.



Lorsque vous récupérez un objet pour la première fois, on vous explique comment le prendre et à quoi il sert.

AVIS

oui!



Ce jeu est démentiel! Il fait partie, selon moi, des meilleurs jeux d'action/aventures sur Game Boy. Ses graphismes sont fort sympathiques. Les détails sur les murs vous séduiront, j'en suis sûr. La vue en 3D isométrique risque, sur Game Boy, de déranger certains joueurs, mais moi, j'ai beaucoup apprécié. De plus, le personnage répond sans problème à vos sollicitations. Alors... Mais ce qui est le plus important, c'est l'aventure. L'histoire est ici

pleine de rebondissements. Vous devrez sans cesse vous creuser la tête, et songer à utiliser les objets mis à votre disposition si vous voulez mener à bien vos missions. Les textes sont en français, ce qui est indéniablement un plus. Pour ceux que ça intéresse, vous pourrez aussi jouer en anglais, en espagnol... Un super jeu d'aventures/action sur Game Boy.



0

Impossible de passer ce mur à moins de disposer des bombes... Pourquoi ne pas attendre que la bombe vivante, de l'autre côté, explose et vous libère le passage?



PRESENTATION

80%

Du début à la fin, tout est clair! Les textes sont en français.

GRAPHISMES

88%

Une vue en 3D isométrique bien réalisée sur GB. On apprécie les détails.

ANIMATION

81%

Ça bouge bien!

MUSIQUE

80%

Bien rythmée, elle n'a toutefois rien d'exceptionnel.

BRUITAGES

52%

Des quoi? Des "bruitages"? Pas remarqué...

DUREE DE VIE

92%

Une aventure sympa, pleine de punch, longue et difficile.

JOUABILITE

87%

La 3D isométrique dérangera certains... Pour moi, c'est impeccable.

INTERET

93%

Un excellent jeu d'aventure/action sur Game Boy. Un must à posséder absolument.



C'EST LA RENTREE, T'AS LES BOULES ONNECTE TOI RAPIDOS !!!

est speed, c'est cool, c'est fun !!!

NOUVEAUTES MEGADRIVE

JUNGLE BOOK 395 F + 0' ROCK'N'ROLL RACING 429 F + 0 VIEW POINT (US) S.STREET FIGHTER 2 (US) 449 F + 0' 395 F + 0 KICK OFF 3 MICKEY'S CHALLE NOE (US) 429 F + 0



BREATH OF FIRE (US) **ACTION REPLAY 2** 349 F + 0 S.STREET FIGHTER 2 (US) 479 F + 0 LORD OF THE RING (US) 479 F + 0' SAMURAI SPIRIT (JAP) 590 F + 0' 590 F + 0' CONTRA V (JAP) 479 F + 0 KICK OFF 3 449 F + 0' SMASH TENNIS



AEROFIGHTER 2

1390 F + 0"

499 F + 0

NOUVEAUTES 3 DO

ROAD RASH ALONE IN THE DARK **MEGARACE** SPACE SHUTTLE

375 F + 0 375 F + 0 375 F + 0' 375 F + 0'



TOP DU MOIS MEGADRIVE

449 F + 0 MORTAL KOMBAT 2 429 F + 0' SHINING FORCE 2 (US) HEAVENLY SYMPHONY (JAP) 479 F + 0"

MEGADRIVE II

689 F + 0° + 2 PADS 989 F + 0° + 2 PADS + 5 JEUX → 1089 F + 0° + 2 PADS + STREET F'2

TOP DU MOIS S. NINTENDO

499 F + 0' MORTAL KOMBAT 2 449 F + 0" JUNGLE BOOK FIGHTERS HISTORY (US) 479 F + 0'

SUPER NINTENDO

689 F + 0' + 1 PAD + STREET F'2 + 1 PAD + STREET F'2 + CLAYFIGTHER OU LE COBAYE OU ALADIN OU JURASSIC P. 889 F + 0 OU MARIO ALL STAR

NEO GEO + 1 PAD 1790 F + 0'

3 DO + 1 PAD + CRASH'N BURN + J. MADDEN FOOTBALL

NTSC PAL

3190 F + 0' 3990 F + 0'

+ LES OCCASES

TOUS LES AUTRES

Pour les cassettes 7, 8, 9, MANUEL TRADUIT EN FRAN ÇAIS On est encore les seuls !!! TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION

MEGADRIVE à partir de SUPER NINTENDO à partir de NEO GEO à partir de 1390 F + 0^t AMIGA CD 32 à partir de 1690 F + 0^t

449 F + 0'

70/150 F JEUX MEGADRIVE JEUX S. NINTENDO 100/200 F

Eclate toi sur :

- Ramicards officielles - VHS
- Goods - Mangas
- CDV - Art Books...

CASSET res vhs

Nº 1 : GARLIC J'

Nº 6 : METAL KOURA Nº 7 : RED RIBBON

Nº 2 : DOC WILLOW

Nº 8 : BROLY STORY

Nº 3 : THALES Nº 4 : NAMECK

Nº 5 : KOURA

Nº 9 : BOJACK Nº 10: DOC EIGUI

Nº 11: LE RETOUR DE BROLY

Versions Originales

DBZ EN FRANCAIS NOUVEAU! SECAM

149 F + O F 3 : LE COMBAT FRATICIDE 149 F + O F 2 : LE ROBOT DES GLACES 149 F + 0 F 4 : NAMEC

> OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

GAGNE DES SUPERS CADEAU



RAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE

COORDONNÉES



GAME GEAR

Obélix, grâce à sa force surhumaine, est lui seul capable de pousser les lourds blocs de granit. Pratique...





Dans le niveau aquatique, prenez le temps d'admirer les décors, ils sont très sympa.

Le premier boss du jeu n'est autre qu'Assurancetoupez sur le bouclier de votre compagnon et shootez le sosie de Johnny Hallyday





Grâce à son pouvoir magique, Astérix peut créer un nuage lui permettant de franchir l'obstacle qui lui barre la route

oui.

Astérix, cela devient maintenant une habitude, bénéficie d'une grande qualité de réalisation. Chacun des sprites, que ce soit Astérix, Obélix, Assurancetourix ou les légionnaires romains, est animé de façon très précise. Même sur l'écran de la Game Gear, on parvient à distinguer parfaitement les personnages de la bande dessinée, c'est dire!

La bande-son est très correcte et les thèmes musicaux varient au cours des nombreux niveaux. La maniabilité est elle aussi très

bonne. Seuls les sauts sont assez mal pensés: quelle que soit la pression sur le bouton, votre personnage sautera à la même hauteur. Cela ne vous empêchera pas de vous amuser...

juillet, Uderzo a décidé revenu sur sa décision, ce dont il

D THE CREAT RESCUE

s'est expliqué dans le "Parisien libéré". On respire... Ce qui est sûr, c'est que Sega nous propose aujourd'hui une nouvelle aventure du plus célèbre des Gaulois. Ce nouvel Astérix, intitulé The Great Rescue, vous invite à parcourir plusieurs niveaux de difficulté croissante. A tout instant du jeu, il vous est donné la possibilité de vous transformer en Astérix ou en Obélix. Ce dernier, étant tombé dans la potion magique quand il était petit, est capable de déplacer de lourds blocs de granit afin d'atteindre des plates-formes en hauteur. Astérix, à peine plus grand que Bomboy, peut quant à lui se faufiler dans d'étroits passages. De plus, en récoltant diverses gourdes magiques, il pourra créer plusieurs sorts: lancer des boules d'acier, créer un nuage lui permettant de sauter plus haut, chausser des bottes magiques pour voler quelques instants et, enfin, s'entourer d'une épaisse végétation qui le protégera des ennemis. Il ne vous reste plus qu'à mettre votre casque à plumes sur la tête et à vous lancer dans l'aventure. Que Toutatis soit avec vous!

SESAME.

Dans les différents labyrinthes qui composent cet excellent jeu de plates-formes, vous devrez. entre autres, trouver des clés qui vous permettront de poursuivre votre aventure.



Au début de chaque nouveau niveau, pensez à vous diriger vers la gauche... vous trouverez peut-être une clé.



Certaines portes ne peuvent s'ouvrir avec une clé. Il faudra vous transformer en Obélix et la détruire d'un coup de ventre!



PRIX: C JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

65%

Un écran-titre assez réussi pour une Game Gear, mais c'est un peu léger, non?

GRAPHISMES

On retrouve les différents personnages de la bande dessinée. Ils sont bien réalisés.

ANIMATION

ll n'y a pas de ralentissement à signaler. Les sprites disposent d'une animation fluide.

MUSIQUE

Les thèmes musicaux sont variés et très entraînants. Agréable.

BRUITAGES

75%

lls ne sont pas novateurs. Une impression de "déjà entendu".

DUREE DE VIE

La difficulté croît avec les niveaux. Astérix 2 est très agréable à jouer.

JOUABILITE

On dirige parfaitement Astérix ou Obélix. Dommage que le saut ne soit pas mieux pensé.

Comme à l'habitude, la série d'Astérix sur Game Gear est très bien réalisé. Un bon p'tit jeu.

NIIICO



LA CREME DE LA CREME: TOMCAT ALLEY (MCD), MEGARACE (MCD), ET ALONE IN THE DARK (3DO)!

NEWS

3DO GRATIAS

LES JEUX À VENIR

Sur le stand 3DO du C.E.S. de Chicago, tout le monde aura remarqué que les jeux de combat commencent à s'imposer. On pouvait voir tourner l'adaptation du célèbre hit de la Neo Geo, Samuraï Shodown, ou encore l'adaptation de Rise of the Robots. Il y avait également du tout nouveau, tout neuf, notamment Way of the Warrior, prévu pour septembre de cette année.

Au rayon des films interactifs, l'éditeur American Laser Games vous invite à revivre les aventures des héros de Mad Dog MacCree II, ainsi que les tribulations du détective de Who Shot Johnny Rock. Le pistolet commercialisé par cet éditeur pourra vous être utile puisque ces deux titres sont des jeux de tir.

L'adaptation du film "Demolition Man" ravira certainement les amateurs de ce bon gros tas de muscles plus connu sous le nom de Stallone: il s'agit d'un jeu très varié et graphiquement fort réussi.

Après Total Eclipse et Gex, Crystal Dynamics vous propose de vous retrouver, avec un compagnon, dans une course de buggys à la 3D entièrement mappée: Off World Interceptor.



Samuraï Shodown.



Rise of the Robots.



Way of the Warrior.



Mad Dog MacCree II.



Who Shot Johnny Rock.



Demolition Man.



Off World Interceptor.



Version Sanyo.

DES 3DO COMME DES PETITS PAINS...

Implantée depuis quelques mois aux Etats-Unis ainsi qu'au Japon, la 3DO devrait faire son entrée officielle sur le marché anglais dans le courant du mois de septembre (la sortie française est prévue pour avril/mai de l'année prochaine). La 3DO Company a profité du stand qu'elle tenait au C.E.S. pour, d'une part, annoncer l'arrivée de sept nouveaux éditeurs japonais (Capcom, qui développerait SSF II, Konami, Jaleco, Taito, Bandai, Tomy et Koei) et, d'autre part, présenter les consoles de Samsung, Sanyo, et Goldstar. Le hardware de ces consoles ne diffère que très peu de celui du modèle original (les composants sont plus compacts) mais une carte FMV (et un modem, selon le modèle) devrait être intégrée dans la machine dès la fabrication. Il va de soi que la Real de Panasonic pourra se voir greffer une carte FMV (ou bien un modem), dont le prix serait compris entre 1 000 et 1 500 francs.



Version Goldstar.

ET PLOP! UN NOUVEAU CD-I PHILIPS!

Philips, l'inventeur du CD et du CD-I, renouvelle sa gamme. Après les modèles CD-I 200 et CD-I 210, voici que la firme hollandaise se lance dans la commercialisation du CD-I 450. Plus petit, d'aspect plus moderne, le CD-I 450 se veut adapté aux consoles nouvelle génération (Sega Saturn, Sony PS-X, 3DO...). C'est d'ailleurs au C.E.S. de Chicago qu'a été présentée pour la première fois au grand public la nouvelle bécane de Philips. John Hawkins, directeur de Philips Media Distribution, déclare d'ailleurs, quant au prix de lancement sur le sol américain, "avoir atteint la barre psychologique et cruciale": moins de 300 dollars (environ 1 700 francs!). Le CD-I 450 sera disponible en Europe au moment où vous lirez ces lignes. Son prix sera (comme d'habitude) supérieur au prix américain, et devrait être compris dans

une fourchette de... 2 600 à 3 000 francs! Mais quand la qualité va, tout va, non? Attendez, ne partez pas! Il paraît que le 550 est déjà annoncé. C'est le même modèle que le 450 mais avec une carte digitale vidéo incluse. Et le prix? Heu... c'est 500 dollars, pourquoi? Pour rien, merci Philips!



Le CD-I 450, une version entièrement relookée.

DERNIÈRE MINUTE: UNE 3DO 64 BITS!

Prévue pour l'automne 95, cette nouvelle console de Panasonic posséderait une fréquence d'horloge de 66 MHz et serait capable de gérer 250 000 polygones mappés par seconde. Les informations sont encore imprécises mais l'on peut déjà avancer qu'elle sera compatible avec les 3DO déjà disponibles, et qu'un up-grade, du nom de Bulldog (environ 1 000 francs), permettrait à la 3DO actuelle d'acquérir les capacités de la 64 bits. A suivre...

BRANCHEZ UNE MANETTE SNIN SUR VOTRE 3DO!

JPF Import v a pensé pour vous. Le principe est simple: l'adaptateur contient un port joypad SNIN ainsi qu'une rallonge se connectant à la 3DO ou au dos de la première manette (eh! oui, pour jouer à deux sur 3DO, il faut brancher la seconde manette sur la première). Cet adaptateur, en distribution exclusive chez JPF Import, vous coûtera environ 400 francs.



Une seule manette SNIN pourra être branchée sur cet adaptateur. L'autre joueur devra se contenter du joypad habituel.







La carte FMV

Le premier Importateur de produits Americains et Japonais







Export Worldwide

Export tous pays

Prix - Service - Qualité

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous

Importateur - Distributeur

Panasonic 3DO

Sanvo 3DO





Jeux 3DO

Shock Wave Mega Race Way of the Warrior Orion Off Road Star Control II Theme Park **Jammit** Flashback Shadow Alone in the Dark

Demolition Man Flying Nightmares Rise of the Robots Road Rash Dragon Ball Z Vr Stalker Takeru Ultraman Doctor Hauzer Letter from the Past

Ghost Hunter Virtual Quest **Burning Soldier** Galaxian 2 Scavenger 4 Microcosm Rebel Assault Creature Shock

et plus...

Sub Woofer 3DO

Joystick 3DO

Adaptateur 3DO



Caisson de basse plus coussin vibrant



Le Stick 3DO!



Adapte vos joysticks sur 3DO!

TAGUAR



Neo Geo CD ROM



Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D Kasumi Ninja Alien vs Predator Redline Racing Doom Flashback

Theme Park



Jeux Neo CD ROM

Return to Zork et plus... Rise of the Robots

Fatal Fury Special Art of Fighting 2 Sidekicks 2 Top Player's Golf Samurai Shodown Baseball Stars Ninja Combat

Robo Army Top Hunter View Point King of Master 2 Last Resort

et plus...

EGM, Game Pro et GAME FAN, les 3 meilleurs magazines de jeux vidéo des USA sont désormais en vente chez JPF



Commandes Express par Téléphone ou Fax



ou par Minitel 3615 ALL GAMES*JPF

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement Possibilité de crédit (Franfinance)

62 Bis av Charles de Gaulle 92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

Tel (1) 46 24 33 19

Fax (1) 47 45 23 54

MEGA CD

REVIEW

maginez un beau mâle ricain, du genre de ceux que l'on ne voit que dans les films. Un type au faciés sévere, à la démarche chaloupée: un dur, pas de doute. Et pilote, de surcroît. Ce type, c'est vous. Vous êtes convié à une petite sauterie à 3 000 pieds du plancher des vaches.

Tiens, ça me fait penser à un certain Tom Cruise, qui sévissait dans "Top Gun": gros avions, jolies donzelles et action. Mais, à la différence de "Top Gun" vous pourrez peser sur le cours des événe ments. On a coutume d'appeler ça un film interactif! Au catalogue des actions, vous trouverez: sélection de missiles appropriés à la cible (trois types); curseur pour "locker" les avions ennemis; tir; réponse radio pour coordonner les actions; lancer de leurres pour dévier les missiles ennemis; sélection de cibles, etc. Il vous faudra jouer de toutes ces possibilités avec à-propos pour venir à bout de vos missions. C'est que celles-ci sont périlleuses: vous commencerez par l'élimination d'un groupe de bombardiers, continuerez par l'extermination d'une douzaine de chasseurs, poursuivrez par la destruction d'un train lancé à 150 km/heure sur un pont, et j'en passe... Ecoutez bien les rapports de mission, car les informations qui y sont divulguées vous permettront de ne pas yous tromper dans le choix des sélections.



Voici l'équipe au grand complet. Sur la table apparaissent des hologrammes qui illustrent votre mission.



14 Juillet et que l'envol des flamants roses à la morte saison réunis, ces jolis points rouges ne sont autres que des avions ennemis.









AVIS

oui!



Un de plus! On avait eu droit à Night Trap, Ground Zero Texas, Sewer Shark, Double Switch, la série des Make My Own Video... Voici Tomcat Alley. Eh, oui! les programmeurs commencent à connaître leur bécane. Souvenez-vous de la fenêtre d'affichage de Night Trap et admirez celle-ci: un gouffre les sépare, non? Et ce n'est pas parce que la fenêtre s'agrandit que l'image perd en qualité.

Certes, on peu déplorer une certaine pixellisation, regretter que quelques pâtés infâmes viennent barbouiller l'écran, mais c'est de la FMV, et, pour le MCD, nous abordons la sphère de l'ultime. Par ailleurs, l'interactivité a fait l'objet d'un travail conséquent. Pas le temps de fermer l'œil, vous bougez dans tous les sens. Visuel, action, réflexion... vous en aurez pour votre argent.

DANS LE FEU DE L'ACTION

On reproche trop souvent aux films interactifs de n'être, justement, PAS ASSEZ interactifs. On se contente souvent de regarder les images défiler sans rien faire. Tomcat Alley (au même titre que Ground Zero Texas) a su pallier cette lacune en proposant de nombreuses actions qui vous laissent pas mal de liberté. Aucun doute, Tomcat Alley reste actuellement le meilleur jeu sur le support CD de Sega, et voici pourquoi...



Vos missiles se "lockent" en fonction de la chaleur dégagée par le moteur de l'avion. Il vous faut donc poursuivre l'avion avec votre viseur et, une fois la cible "lockée", vous pouvez tirer. Réflexe!



A chaque fois que vous avez des objectifs, servez-vous du bouton B pour vous rendre dessus. Cette démarche vous permettra de sauver bien des leurres en situation délicate.



Voilà justement une situation délicate. Deux choix se posent à vous. Vous sélectionnez les leurres en bas à droite, ou vous changez (rapidement) de direction en sélectionnant un autre avion.

MEGA CD

REVIEW

ÉDITEUR: SEGA

DISTRIBUTEUR: SEGA

DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

FILM INTERACTIF 1 JOUEUR **CONTRÔLE: BON** DIFFICULTÉ: MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUE: SAUVEGARDE

OBJECTIF ATTEINT

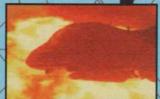
Sachez sélectionner votre armement en fonction des objectifs à atteindre. Un pont comme celui-ci vous obligera à sélectionner les bombes (et pas les missiles air-sol, comme on pourrait le croire). Une fois que vous aurez saisi ce principe, tout ira pour le mieux.



Visez les côtés du pont, et larguez vos bombes de très près.



Le résultat ne tardera pas à se faire sentir.



Retour à la base sain et sauf, mission accomplie!



PRESENTATION

Les séquences filmées plein écran livrent des infos importantes (mais en anglais).

GRAPHISMES

Beaucoup de progrès depuis Night Trap, au niveau des digitalisations.

ANIMATION

Les séquences s'enchaînent parfaitement et aucun ralentissement n'est à déplorer.

Elle passe bien, sauf celle de l'écran-titre, insupportable.

BRUITAGES

Des voix digits aux explosions, le support CD est bien mis à profit.

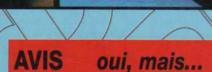
DUREE DE VIE

Quand on est amateur, on reprend volontiers des missions, même si on les a terminées.

JOUABILITE

L'interaction est pour une fois assez poussée, et les commandes sont simples d'accès.

Un film interactif surprenant, à ne louper sous aucun pretexte. Dommage que le tout soit en anglais.





SAM

Dans la série des nouveaux jeux du type film interactif. voici Tomcat Alley, qui débarque en force sur Mega CD. Le jeu est très sympa graphiquement. Compte tenu des capacités techniques du Mega CD, Tomcat Alley



Au moment où vous verrez cette image, utilisez tous les leurres que vous avez à votre disposition. Détruire cette batterie relève de l'impossible, mais l'éviter...

s'en tire plutôt bien. Côté bande sonore, les bruitages sont assez réussis. Le jeu est difficile et les missions sont variées, ce qui lui confère une bonne durée de vie. Mais on peut tout de même relever un petit "hic": les textes sont en anglais. On ne peut que souhaiter à Sega de régler au plus vite ses problèmes de logistique, afin que, pour notre plus grand bonheur, nous puissions enfin bénéficier de jeux sur Mega CD en français! Pour ma part, je préfère un jeu comme Double Switch, qui reste à mon avis l'un des meilleurs films interactifs sur Mega CD. Mais bon, c'est une question de goûts... Chacun les siens!

REVIEW

FILONE THE DARK

'indicible horreur' des romans de H.P.
Lovecraft a enfin investi les consoles, avec ce jeu d'aventures hors du commun.
Mi-go, Profonds, goules... rien ne vous sera épargné. Pas même le grand Cthulhu, qui vous "attend en rêvant" dans les soubassements de la demeure...

Cette demeure a pour nom Decerto, et votre oncle vient de s'y donner la mort. Etant son seul héritier (ou sa seule héritière...), vous devez vous rendre sur place pour savoir ce qui s'est réellement passé. Vous n'allez pas être dècu du voyage, car les secrets que renferme cette terrible demeure ont rendu fou plus d'un visiteur... La première chose que vous constaterez en vous rendant sur place est que les programmeurs ont géré la 3D d'une façon très particulière. Dans une pièce, selon l'endroit où vous vous trouvez, le panorama diffère complètement. Par exemple, du centre de la pièce à un coin, votre angle de visualisation change de telle sorte que vous avez l'impression de prendre pied dans une fabuleuse mise en scène cinématique. Voilà pour le visuel. Apprenez maintenant que vous prenez part à un jeu d'aventures bourré d'énigmes particulièrement vicieuses. Il vous faudra apprendre à lire entre les lignes des livres que vous trouverez, à fouiller chaque recoin des pièces que vous visiterez. Et surtout, apprenez à manier vos armes avant de vous lancer dans les méandres de Decerto.

AVIS

oui, mais ...



Fervent amateur de l'univers de Lovecraft, je ne peux que pester contre la mauvaise utilisation des références distillées dans le jeu. Les scénaristes ont tout mélangé... Trahison! Pourtant, si vous n'avez aucune notion de la mythologie cthulhienne (Cthulhu est un dieu...), vous n'aurez guère de reproche à formuler car le jeu est par ailleurs de

qualité. Les énigmes sont bien pensées et l'action soutenue. Dommage que la maniabilité n'ait pas été revue depuis la version PC. Si vous aimez les beaux jeux d'aventures de bon niveau, sautez dessus...



Trouvez un moyen de faire danser ces fantômes et l'objet placé sur la cheminée sera vôtre.



Chaque fois que vous découvrirez un objet, vous pourrez contempler une superbe animation tournante de celui-ci, réalisée en 3D polygonale.



Le monstre tapi dans la baignoire vous empêchera de récupérer la trousse de soin dans l'armoire ainsi que le broc d'eau, fort utiles...



A peine débarqué, vous devrez résoudre une énigme difficile. Sans vous donner la solution, regardez bien la photo: un objet est apparu...



Les angles de vue sont particulièrement travaillés. Remarquez comme cette angle-ci confère au jeu une dimension nouvelle...



INTERPLAY/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/AVENTURES

PRESENTATION

84%

Une suave voix anglaise, avec séquences graphiquement intéressantes.

GRAPHISMES

0770

Quelques bugs subsistent mais, dans l'ensemble, la 3D est superbement travaillée.

ANIMATION

79%

Les mouvements du personnage sont un peu lents, mais son animation est de qualité.

MUSIQUE

83%

Envoûtante, elle utilise pleinement les capacités du CD.

BRUITAGES

86%

Bruit de pas, grincements de porte, tout est retranscrit avec brio.

DUREE DE VIE

220/

Les énigmes sont vicieuses, et le jeu assez long. De longues nuits blanches en perspective.

JOUABILITE

78%

Un temps d'adaptation important est nécessaire, mais patience est mère de toutes les vertus...

INTERET

91%

Un jeu d'aventures exceptionnel qui vous tiendra éveillé des heures durant. L'adaptation est de bonne qualité.

MEGARACIE

M egarace fait partie de ces jeux légendaires qui appartiennent au monde des PC. Rares sont ceux qui sont passés du côté des consoles. Megarace est l'exception qui confirme la règle, car il sort ce mois-ci sur Mega CD.

Le but du jeu est on ne peut plus simple: vous dirigez une voiture de course futuriste à travers une multitude de circuits. Votre mission consiste à détruire un certain nombre d'adversaires avant de boucler trois tours de piste. Bien évidemment, vos munitions sont limitées en nombre. Il vous faudra donc vous montrer un as de la gâchette. Sur le sol des circuits, vous trouverez différents gadgets qui, selon les cas, vous aideront ou vous mettront des bâtons dans les roues. Freinage, accélération, tête-à-queue ou plein de munitions... Quand le nombre de voitures adverses détruites a été atteint, la course se termine. Avant qu'une autre compétition ne débute, une nouvelle voiture vous est proposée. Ainsi, d'épreuve en épreuve, ce ne seront pas moins de huit voitures qui s'offriront à votre choix. Chacun de ces bolides a ses propres caractéristiques: vitesse de pointe, missiles, cartouches, puissance de feu, blindage plus ou moins important... Maintenant que vous savez tout, ou presque, sur Megarace, je vous laisse prendre les commandes. Bonne chance, futur champion!





Encore un qui ne risque pas de monter sur le podium à votre place!

QUELQUES CIRCUITS

Megarace propose une bonne douzaine de circuits. Certains, à cause de leur sinuosité, vous poseront des problèmes pour détruire vos adversaires.



NEWSAN. Une course nocturne qui se déroule dans une ville futuriste. Ambiance glaciale.



MAEVA 1. Un voyage sous l'eau dans un tube étanche.



NEW FAC 1. Un circuit dans un milieu aride et désertique.



NGLOOP. Ce circuit, dont le nom est à prononcer brosse à dents en bouche, vous donnera le tournis.

REVIEW

AVIS

oui, MAIS ...



NIIICO

Autant vous prévenir tout de suite, Megarace sur MCD n'a rien à voir avec la version PC que vous connaissez (peut-être). Ne vous attendez pas à mille et une couleurs à l'écran. Cette version n'est pourtant pas si mauvaise: l'introduction est certainement l'une des plus belles que l'on puisse voir sur cette machine, les digitalisations du présentateur sont de bonne facture. Mais alors, où est le malaise? Les bugs sont trop nombreux! Superposition dou-

teuse de votre voiture et de celle de l'adversaire, collisions de sprites parfois aléatoires... Sur MD, on a déjà vu beaucoup mieux en la matière!



- PRESS STRAT -

Copyright (c) 1994 The Software Toolworks, Inc. Copyright (c) 1994 CRVO Interactive Entertainment All Rights Reserved Licensed by SEGR ENTERPRISES, LTD.

CRYO/VIRGIN PRIX: D 1 JOUEUR/COURSE

PRESENTATION

96%

Le CD est utilisé à merveille: images de synthèse dans des tons bleus à gogo. Décapant!

GRAPHISMES

79%

Si les décors sont assez réussis dans l'ensemble, les voitures sont plutôt mal réalisées.

ANIMATION

84%

Les circuits bougent assez lentement mais de façon fluide. Pas de gros ralentissement.

MUSIQUE

90%

Profitant du support CD, elle est démente. Reste maintenant à savoir si vous aimez le genre.

BRUITAGES

70%

Ils ne sont pas tout à fait réussis. Le crissement des pneus et le son des laser sont à revoir.

DUREE DE VIE

75%

Le jeu n'est pas très difficile. Je pense que les mordus du genre le termineront rapidement.

JOUABILITE

86%

La voiture se contrôle aisément et les commandes au joypad sont très simples.

INTERET

77%

Megarace est un jeu intéressant sur Mega CD, même si sa qualité graphique est pauvre.

MEGA CD

REVIEW

ombreuses sont les adaptations de la série de "La Guerre des étoiles" sur consoles. Les meilleures – et les plus connues – sont sorties sur Super Nintendo: Super Star Wars et Super Empire Strikes Back. Rassurez-vous, Lucas Arts et J.V.C. n'ont pas oublié les possesseurs de consoles Sega.

Pour faire une adaptation digne de ce nom, rien ne vaut le Mega CD. Mais il s'agit ici d'une adaptation de la version CD-Rom PC de Rebel Assault, ce qui constitue en soi un véritable pari car les capacités du Mega CD sont nettement inférieures à celles d'un PC équipé d'un CD-Rom. Pari gagné, Dans Rebel Assault, vous retrouverez avec délice le cadre et le scénario de "Star Wars". Vous devrez accomplir quinze missions, plus difficiles les unes que les autres. Des séquences dites "intermédiaires" vous plongeront instantanément dans l'ambiance de chaque nouvelle mission. Ne boudez pas votre plaisir, elles vous en mettront plein la vue! Notez que la musique de John Williams a été interprétée par l'orchestre symphonique de Londres et reproduite avec un son de très haute qualité sur le CD-Rom de la Megadrive. Allez, c'est parti pour un long périple intergalactique!



Ici, Luke Skywalker, armé de son laser, attend l'arrivée des gardes impériaux pour les éliminer.

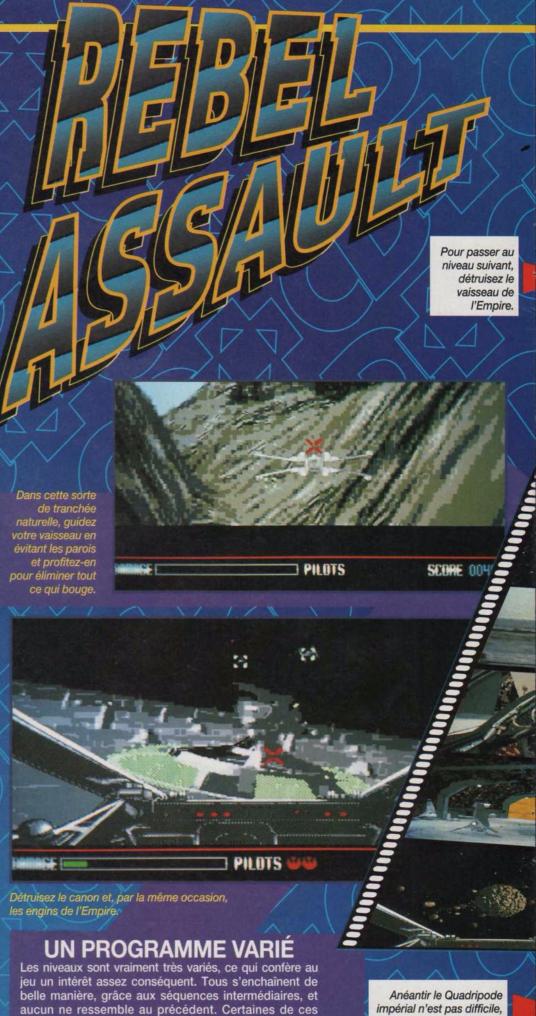
AVIS

oui, mais...



Ceux qui me connaissent (et je pense notamment à maman) ne peuvent ignorer que je suis un grand fan de la série des "Star Wars"... Je les ai tous vus et revus, pas autant que certains de nos chers amis du défunt Tilt, mais presque. C'est donc avec un plaisir certain que je me suis assis devant mon Mega CD pour essayer Rebel Assault. Malheureusement, le jeu n'a pas été à la hauteur de mes espérances. Les graphismes n'ont vraiment rien

de folichon. Ces fausses images digitalisées, ce n'est pas trop mon truc. Le jeu est par ailleurs un peu lent, et la maniabilité du vaisseau parfois douteuse aux yeux d'un consolmaniaque averti. En revanche, la bande-son est un délice (c'est celle du film: le pied!), et les séquences sont variées. Ni top, ni daube...



séquences apparaissent d'ailleurs au beau milieu d'un

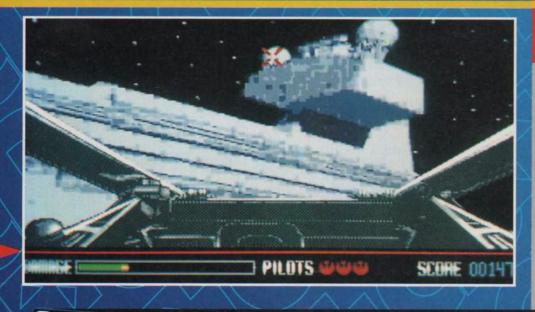
niveau, histoire de l'embellir tout en vous mettant dans le

mais demande

patience et précision.

MEGA CD

REVIEW





PILOTS

SCORE CO

est censé vous plonger tout cru dans l'univers de "La Guerre des étoiles", non? Or, nul besoin de tomber du côté obscur de la Force pour constater que les graphismes ne sont pas à la hauteur de ce qu'on attandait. Les images sont floues, mal digitalisées. Dommage, d'autant que les

digitalisées. Dommage, d'autant que les diverses séquences entre chaque niveau sont de toute beauté et que l'ensemble est accompagné d'une magnifique

originale du film. De quoi vous en mettre plein la vue et les oreilles. De plus, les niveaux sont très variés. Las! la maniabilité du curseur de tir comme celui de votre vaisseau est douteuse. De quoi s'arracher les character.



ÉDITEUR: J.V.C.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: D

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION

80%

Une intro d'enfer! Des reprises de certaines séquences du film, malheureusement en anglais.

GRAPHISMES

85%

Dans la pure tradition de "La Guerre des étoiles", mais les images sont assez mal digitalisées.

ANIMATION

79%

Des accès au disque qui ralentissent l'ensemble. Dommage.

MUSIQUE

95%

La bande originale du film. Un chef-d'œuvre!

BRUITAGES

81%

Pas sublimes, pas mauvais non plus.

DUREE DE VIE

77%

Le jeu est long, difficile. Mais sa mauvaise maniabilité le rend parfois irritant.

JOUABILITE

68%

Il faut constamment anticiper et le maniement est douteux.

INTERET

82%

Un jeu qui aurait pu être très bon avec de meilleurs graphismes et, surtout, une meilleure maniabilité.

ARCADE

ALIEN VS PREDATOR: LE CHOC DES TITANS!

On en rêvait, Capcom l'a fait! Enfin, pas exactement. Capcom reprend en fait ici l'initiative d'une maison d'édition anglaise (Dark Horse Comics) qui a eu en premier la brillantissime idée de réunir les deux plus grands prédateurs de la galaxie dans une série de bande dessinée. Avouez qu'un titre pareil, ça vous fouette les neurones! Mais autant la cartouche sur SFC du même nom était une pure fumisterie mercantile, autant la version arcade de Alien Vs Predator rend hommage aux deux films dont elle s'inspire. Avec en prime quelques idées pas piquées des vers et une présentation soignée, Capcom prouve une fois encore brillamment son sérieux et son professionnalisme.



Le coup spécial du lieutenant Kurosawa est magnifique, à la hauteur des délires de Dragon Ball Z.

ALLEN PREDATOR

EDITEUR: CAPCOM



Combat titanesque contre la reine Alien. Contrairement au scénario du film "Aliens", elle ne reviendra pas vous combattre plus tard.



Les robots de transport sont des armes redoutables entre les mains d'un expert. Attention au lanceflammes intégré à l'armature!

"CONTACT!" "ON LES FLIINGUUEEE..."

Ces deux citations, tirées respectivement des films "Predator" (quand tous les membres du commando tirent dans la forêt) et "Aliens" (quand Vasquez s'excite contre les aliens), résument à la perfection l'ambiance de ce jeu, qui oscille intelligemment entre le shoot'em up et le beat-them-all. Les personnages que vous incarnez (deux cyborgs humains ou deux predators) se battent au corps à corps avec la horde d'aliens qui leur tombe dessus. On est donc bien en présence d'un beat-them-all, et d'excellente qualité de surcroît. En revanche, quand la situation devient trop critique, les cyborgs n'hésitent pas à sortir les sulfateuses, tandis que les predators mettent en action leurs lance-missiles. Et là, on rentre de plain-pied dans un shoot'em up. En effet, les phases de tir sont limitées dans le temps par une jauge représentant l'échauffement des armes. On ne peut donc pas tirer en continu, et l'alternance phasez de tir et d'action est savamment dosée pour que le jeu soit à la fois intense et varié.



Les missiles des predators dévastent tout sur leur passage. Malheureusement, le délai pour recharger est assez long.

COUPS SPÉCIAUX, ARMES ET BONUS: ON NAGE EN PLEIN DÉLIRE!

C'est simple, Capcom a condensé là en un seul titre tout ce qui a fait le succès de ses précédents jeux. Il y a, par exemple, deux coups spéciaux à la Street Fighter II par personnage, fait très rare dans un beat-them-all. De Final Fight, on retrouve les bonus de vie et les barres d'énergie des combattants. Comme dans les nombreux jeux de baston (Cadillacs & Dinosaurs, Warriors of Fate et compagnie...), différentes armes font leur apparition au cours du jeu, toutes inspirées des films. Le disque des predators? Il y est! Les mitrailleuses lourdes d'"Aliens"? Elles y sont! Et, en prime, on retrouve même les bruitages originaux. Les créateurs du jeu sont des passionnés de cinéma fantastique et ils s'en sont donné à cœur joie pour recréer les mondes d'"Aliens" et de "Predator" dans un jeu d'arcade. Du grand art!



On retrouve avec plaisir toutes les armes utilisées dans le film "Aliens", et en plus, avec les mêmes bruitages!



Admirez ce superbe coup de pied sauté avec appui sur la lance. Quels athlètes, ces predators!

KONCI

JEUX VIDÉO - JAPANIMATION Une oasis de bonheur vous tend les bras!

PARIS 11^{ème}

123 bd Voltaire Métro Voltaire

Tél: 44 93 51 30

LYON 7^{ème}

12 rue Marc Bloch Métro Jean Macé Tél: 78 72 30 88 MONATE SITE OF YOURS

ANNECY centre

35 rue Someiller Bus 1, 2, 3

Tél: 50 52 30 53

Service VPC

Pour commander Tél: 78 72 30 88 de paris faire le 16

KONCI POWER KIT



Transformation Super Nintendo 50Hz en SFC 60 Hz

Délai : 1 jours dès réception

149 frs !!!

Pose comprise

Commutation en 50/60 Hz à tout moment.

60 Hz !!

Plein écran, sans bandes noires, vitesse augmentée de 20%.

 Plus besoin d'adaptateur! Tous les jeux passent! Avec notre processeur POWER KIT c'est la compatibilité TOTALE.

SUPER FAMICOM

Dragon Ball Z3 New 639f Dragon Ball Z2 429f Demon's Blazon 569f Fatal Fury Special 519f Fighter's History 489f Final Fantasy 6 589f Mortal Kombat 2 529f Nosferatus 589f PC Kid 529f Ranma 1/2 4 429f Rocky et pocky 2 529f Samouraï Spirits 639f Sailormoon S 529f Soccer shoot out 498f Super Metroid 389f Super street fighter 2 (US) 549f Wild trax 529f Wild gun 549f Yu Yu Hakuscho 529f Breath of fire (US) 529f Super Game Boy 459f

Samouraï Spirits

Le fameux méga hit NEO-GEO enfin adapté sur Super Famicom Cartouche 32 Mb PRIX KAMIKAZE!

599 frs*-

pour les 50 premières commandes
Dispo le 19 Septembre

MEGADRIVE

Y

A mentioned community and a second community of the	
32X bientôt dispo	Tel.
Fatal Fury 2	480f
Sailormoon R	480f
Street of rage 3	380f
Super Street fighter 2	529f
Samourai Spirits	Tel
Virtual Racing	489f
Jeux MegaCD	Tel.



DBZ 3 Action Game 24 Mb de pure baston! Dispo le 26 sept. soit 5 jours avant la sortie officielle au Japon!!!

Prix promo:599F*
*uniquement pour les 100 1ère commandes

EXCLUSIF!

En avant première, venez découvrir le jeu DRAGON BALL Z 3 à la boutique KONCI

NEO GEO

Néo Géo CD-ROM dispo à partir du 9/9/94, avec 21 jeux CD.

Aero fighter	1490f
Aggressors of dark Kom	bat1490f
Art of Fighting 2	1350f
Fatal Fury Special	1290f
Karnov's Revenge	1090f
Samouraï Shodown 2	1490f
Super Sidekick 2	1350f
Top Hunter	1490f
World Heroes 2 jet	1400f
Et un très grand choix d'o	ccasions

NEC & SONY

Nec FX 32 bits bientôt dispo en Novembre !!! Sony PSX bientôt à Paris

JAPANIMATION

Figurines Mega SD DBZ Figurines Battle Collection Figurines résines Sailor Moon Rami card Cardass DBZ à partir de 2F Cartes autocollantes Cardass Station DBZ Porte-clés DBZ Trousses DBZ Jeux de cartes à jouer Agenda DBZ Posters Posters géants tissu MANGA DRAGON BALL 38 Nombreux Manga: Dragon Ball, Ranma 1/2, City Hunter, Hokuto no Ken, Ana no Keiji, Boy, Gunm, Saint Seiya, Slam Dunk, manga pour adultes... etc etc.

Animé Comics DBZ

Prix

Bon de Commande

A compléter et à retourner à KONCI - Service VPC - 12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Nom, Prénom :	Référence
Adresse :	
Code postal : Ville :	
N° de Tél :	Port : Console 50f / autre 30f / CR 40f Chèque □ Mandat □ Total à payer

ARCADE

Dongeons & Dragons TOWER OF DOOM

EDITEUR: CAPCOM



Motivé par la présence de son chef, l'ogre, le petit kobold n'hésite pas à attaquer la magicienne, qui possède de redoutables sortilèges.

L'AVENTURE, 'EST L'AVENTURE!

Bien qu'il soit adapté aux besoins du jeu d'arcade (action et difficulté concentrées au maximum pour inciter le joueur à ressortir la monnaie), D&D Tower of Doom reste bel et bien un jeu de rôles et, à ce titre, laisse une certaine liberté d'action. A certains passages clés dans l'aventure, plusieurs chemins s'offrent à vous, chacun recelant moult créatures et trésors. Suivant vos choix, les monstres de fin de niveau changent, et parfois même certains passages secrets cachant des trésors fabuleux apparaissent. Il vous faudra recommencer bon nombre de fois le jeu pour affronter tous les monstres, à l'instar de Golden Axe III (amenez de la monnaie...). Mais qu'à cela ne tienne, cette liberté est tout à fait dans l'esprit du jeu de rôles D&D. Sans maître de jeu pour vous guider, je vous déconseille vivement d'aller combattre le dragon rouge.





Entre chaque mission, n'oubliez pas de refaire le plein d'armes chez le marchand du coin. Dépensez vos pièces d'or sans compter.



Voici ce que j'appelle une lightning-bolt, même si, en l'occurrence, cette boule d'électricité s'est transformée



coffres comme celui ci sont nombreux, et trésors. Mais ils sont bien gardés!

Pour les petits malins qui jouent comme des bourrins, je rappelle que les trolls n'aiment pas le feu.



Les dragons noirs crachent de l'acide! Même les guerriers ne résistent pas longtemps. Quand ces bestioles se dégagent les bronches, ne restez pas dessous!

UN NAIN, UN CLERC, UNÉ ELFE ET UN GUERRIER

On ne pouvait rêver mieux comme équipe d'aventuriers. Et si vous avez la chance de jouer à quatre simultanément, vous occirez sans peine la plupart des monstres. Les quatre personnages, typiques de Dungeons & Dragons, ont été créés dans les règles de l'art, et ils gagnent même de l'expérience au cours de l'aventure, obtenant des points de vie supplémentaires et de nouveaux sortilèges. Outre les attaques normales à l'épée et à la masse, ils bénéficient selon leurs compétences d'une action spéciale: tir à l'arc, lancer de dague ou de marteau, sortilèges, anneaux et potions magigues. Capcom a réussi à adapter Dungeons & Dragons en arcade tout en restant fidèle à l'esprit du jeu de rôles.



Dans la pénombre, les boules de feu magiques sont encore plus jolies.



CAPCOM ET T.S.R.: LE MARIAGE DU SIÈCLE !

En cet an de grâce 1994, la respectable compagnie T.S.R. a prêté son illustre licence Dungeons & Dragons à l'honorable société Capcom, souveraine des jeux vidéo. Capcom ne s'est pas contenté d'acheter à prix d'or un titre prestigieux pour ensuite faire un jeu pourri. Non, Capcom, fidèle à sa réputation, signe avec Tower of Doom un beat-them-all de qualité, doublé d'un zeste d'aventure qui enchantera tous les passionnés de jeux de rôles.



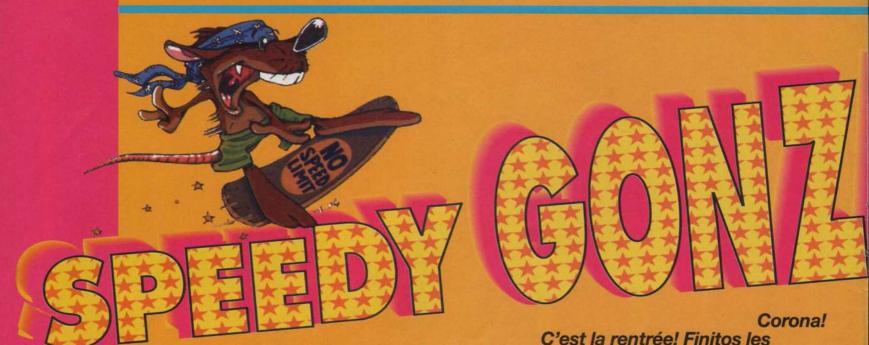
LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes





Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.



vacances, le sable fin, la mer bleue, le soleil haut perché dans un ciel sans nuages, les jolies pépettes en maillot brésilien, les glaces à la menthe qui coulent le long du bâtonnet, les parties de beach-volley, le fromage fondant sur un bon chili con carne (?!?). Place au cahier à petits carreaux pour faire plaisir au prof de maths, au classeur bleu pour vos médiocres dissertations de français... Et n'oubliez pas de couvrir votre bouquin d'anglais puisque la prof en a décidé ainsi. J'te me les boufferais, moi, leurs foutus cahiers, et le cartable avec, en moins de temps qu'il ne le faut pour l'écrire!



GAME BOY



TETRIS 2

Lorsqu'un Tetris débarque à la rédaction, tout le monde est heureux. Avec

ce nouveau Tetris sur Game Boy, nous l'avons été doublement car le principe du jeu a été totalement repensé. Tetris 2 est toujours un jeu de réflexion à part entière, mais le but n'est plus ici de faire des lignes, mais de détruire des cristaux par groupe de trois (un peu dans le style de Dr Mario). Le jeu sera disponible en septembre. Quant à la version Super Famicom, elle est testée dans ce numéro sous le nom de Tetris Flash, et présentée à Chicago sous le nom de... Tetris 2.



GAME BOY

65%

WORLD CUP USA 94

Quelle idée que de vouloir adapter World Cup USA 94 sur Game Boy!

Hein? je vous le demande! Tout le monde sait parfaitement que dès l'instant où il y a du mouvement sur l'écran de la portable Nintendo, il est très difficile de s'y retrouver! Alors, imaginez un peu le résultat quand les joueurs sont vus du dessus et qu'ils sont plus petits que Bomboy à la naissance! Heureusement que la Super Game Boy sort en France ce mois-ci, on y verra déjà beaucoup plus clair sur une télé que sur l'écran LCD! Et je préfère ne pas vous parler des écrans d'options, incompréhensibles...



MEGADRIVE



COMBAT CARS

Une course de voitures où tous les coups sont permis: missiles,

tirs de fusil, colle, huile... En mode 1 joueur, vous vous mesurez à cinq concurrents sur les circuits. En équipe de deux, vous vous alliez à un autre personnage pour mettre la pâtée à tout le monde et, en face à face deux joueurs, vous serez seuls sur la piste. Vous pouvez sélectionner huit personnages possédant chacun ses propres caractéristiques, lesquelles sont détaillées sur une fiche d'introduction. Vous gagnez de l'argent chaque fois qu'un tour de circuit est bouclé: augmentez donc les performances de votre voiture par vos achats et n'oubliez pas les munitions. Un jeu marrant et bien réalisé, même si diriger les voitures est loin d'être évident.



SUPER NES

55%

BIOMETAL

On ne peut pas leur en vouloir, ils ont voulu faire un super

shoot'em up à la Super Aleste... mais la barre était placée trop haut... Moralité, c'est assez beau graphiquement mais injouable. Pourtant, le vaisseau va très vite, trop d'ailleurs, vu la quantité incroyable de sprites à l'écran. Alors, forcément, ça sature: des parties de sprites disparaissent dans la nature et les ralentissements sont fréquents! En plus, côté armement, c'est un peu pauvre: six tirs différents, point final. Avec tout ça, on galère pour finir les niveaux: forcément, on ne voit rien! Le seul moyen d'y arriver, c'est en mode Easy, avec un paddle turbo, mais les ralentissements deviennent alors quasi permanents...





NES

80%

Le Livre de la jungle

La NES nous parle de son placard: "Pour une fois que j'ai droit à une ver-

sion meilleure que celle de Gigi [sa petite sœur, la GB], laissez-moi causer! Les dix niveaux du jeu vous emmènent en balade dans la jungle, sur un arbre, la rivière, le village, etc. à la recherche de diamants. Vous devez atteindre le quota de gemmes demandé pour finir le niveau et certains sont très bien cachés... Bref, c'est le même jeu que sur GB sauf que moi, j'ai des graphismes sympa, une animation assez fluide, et même si Mowgli pédale dans la semoule pour freiner, au moins, il fait sourire avec ses mimiques!"



SUPER NINTENDO



MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE

Ce jeu de réflexion en solitaire, très facile, est destiné aux plus jeunes

d'entre vous. Vous dirigez, au choix, Minnie ou Mickey dans un jeu très varié qui mettra à l'épreuve votre mémoire et votre jugeote. Les graphismes sont dans la grande tradition Disney. En effet, plusieurs épreuves s'offrent à vous (voir test dans C+ n° 31, publié à l'occasion de sa sortie aux Etats-Unis). Le jeu sera disponible en septembre, en version française.



GAME BOY



MORTAL KOMBAT II

L'adaptation est fidèle, les personnages toujours aussi violents, les sprites de bonne taille et les coups

spéciaux faciles à réaliser. Acclaim nous propose une suite de son Mortal Kombat qui mérite notre attention à tous égards, même si l'animation est un peu saccadée. A la différence de la version SNIN, vous ne pourrez ici incarner que huit personnages, et les décors sont moins travaillés. Ca va saigner en monochrome...



MEGA CD

88%

FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

Je suppose que tout le monde a entendu parler de FIFA International Soccer, élu meilleure simulation sportive de l'année 1993 sur Megadrive? Voici aujourd'hui l'adaptation de ce superbe jeu sur Mega CD. Mais était-il nécessaire de sortir ce jeu sur le support CD? Mis à part les images digitalisées (très mauvaises, il faut bien le reconnaître) et la bande-son (excellente, avouons-le), le jeu est en tout point identique à la version cartouche. Cela devient une (mauvaise) habitude chez Electronic Arts!



SUPER

82%

THE INCREDIBLE HULK

La saga continue... Après la SMS, la GG, et la MD, voici que notre gros ami

vert arrive sur SNIN. Graphiquement de qualité et, surtout, tout à fait dans l'ambiance des comics, The Incredible Hulk propose une action soutenue mais un peu répétitive. Les ennemis rencontrés, directement issus de la bande dessinée, sont parfois très coriaces. Vous allez en suer à grosses gouttes vertes. En ce qui concerne les animations, il n'y a rien à redire. Seules les manipulations pour les coups spéciaux sont peu aisées mais quand on aime...

GENIAL
UN T.SHIRT
DBZ
POUR 600 F
D'ACHAT

CONSOLE GAMES

NEO-GEO
- 10 % - 30 %
- 50 %
SUIVANT LES
TITRES

VPC: CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26 102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES POUR COMMANDER TEL AU 21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	649	tel
Super SF2	490	350	250
DBZ 4	599	tel	tel
Mortal Kombat 2	479	tel	tel
Jungle Book	449	tel	tel
Rushing beat 3	179	tel	tel
Fatal Fury Sp.	499	390	250
World H. 2	549	390	250
Soccer Shoot out	449	tel	tel
Fifa Soccer	389	tel	tel
PC KID	499	350	250
Samouraï Showd.	599	tel	tel
Autres titres	tel	tel	tel

Addies diles	101	ICI	101
3 D O	neuf	occase	reprise
Console Pal	3690	2990	2000
Road Rash	390	350	250
Schok Wave	390	350	250
Alone in the dark	390	350	250
Autres titres	tel	tel	tel

	MANGAS & GOODIES	
MA	NGAS DBZ (noir & bl.) 1 à 383	5 F
MA	NGAS DBZ (couleur)6	9 F
FIL	MS DBZ 1 à 1212	9 F
C	RTES POSTERS FIGURINES ET	C

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + Sonic	549	400	300
Super SF2	449	350	250
DBZ	399	300	200
Land stalker	390	300	200
Ranma Centy	399	300	200
Jungle Book	390	300	200
Virtua Racing	490	350	250
Pete Sampras	349	300	200
Mortal Kombat 2	429	tel	tel
Eternal champion	290	tel	tel
Shining Force 2	290	tel	tel
Fifa Soccer	349	290	200
Autres titres	tel	tel	tel

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	1990	1390	1000
Worl Heroes Jet	990	790	600
Side Kicks 2	990	790	600
Samouraï Showd.	990	790	600
Art of Fighting 2	990	749	550
Fatal Fury 2	590	490	300
Fatal Fury Spéc.	990	790	600
3 Count Bount	690	490	300
King of Figters	tel	tel	tel
Worl Heroes 2	590	490	300
Autres titres	tel-	tel	tel

FRAIS DE PORT : JEU 20 F, CONSOLE 50 F, CRBT 30 F ENVOI COLISSIMO 48 HEURES





GAME BOY

70%

CHESSMASTER 2

Chessmaster 2, c'est un peu comme Miss Pacman: on a ajouté un nœud

dans les cheveux de Pacman mais le jeu est exactement identique! Une arnaque, quoi... Le principe est le même pour Chessmaster 2: mis à part l'écran-titre, qui est devenu noir (textes en blanc) alors qu'il était blanc (textes en noir) dans la précédente version, le jeu n'a pas changé d'un iota! Il est toujours aussi sympa (forcément), mais les fans d'échecs n'auront rien de nouveau à se mettre sous la dent côté options. Plusieurs niveaux de difficulté, sauvegarde de la partie, mode Spécial pour apprendre à jouer, jeux à deux (avec le Game Link), retour sur les coups... Le tout doté de graphismes clairs et d'une jouabilité excellente... Un bon jeu, oui, mais qui date de... 1991!



GAME BOY



TOM & JERRY

Tiens, re-voilà les deux allumés de la maison! Le chat et la souris se cour-

sent tout au long de niveaux qu'ils traversent à fond la caisse (celui qui gagne mangera-t-il l'autre?). Vous démarrez chaque étape de plates-formes avec Tom ou Jerry et devez rejoindre votre acolyte le plus vite possible en récoltant un maximum de bonus. Pour Tom, ce sont des poissons et pour Jerry, du fromage, of "course". Les graphismes sont sympa et l'animation très correcte. Mais ce jeu, semble-t-il assez long, ne révolutionnera pas l'univers du jeu vidéo: tout cela est archi-classique et pourrait dater d'il y a deux ans...



SUPER NINTENDO



FATAL FURY 2

Le célèbre Fatal Fury 2 arrive enfin en version française sur Super Nintendo. C'est clair, ce jeu fait partie des

meilleurs jeux de baston sur console. Douze personnages, de jolis décors qui changent de round en round, à mesure que le temps passe, mais aussi de beaux dégradés et des mélodies géniales qui vous font plonger en direct "live" au cœur des combats. Alors, si vous vous sentez prêt à participer aux tournois, foncez dessus sans crainte en attendant Fatal Fury Special.



PC ENGINE



ADVANCED VG

A l'exception de ce qui se fait avec l'Arcade Card, la production de jeux

de baston sur le CD-Rom de la PC Engine est quelque peu médiocre. Alors, quand l'on tient un jeu de baston de qualité qui n'utilise pas cette fameuse carte, on ne le lâche plus... Les personnages, tous féminins, possèdent des coups spéciaux tout à fait convaincants. Les décors sont particulièrement colorés, la musique et les bruitages sont de qualité... Bref, nous sommes dans le domaine du très acceptable.



GAME GEAR



Pete Sampras Tennis

Un super-jeu de tennis débarque sur la portable de Sega. Vous pouvez

jouer en match simple (Challenge), en Tournoi et en Coupe du monde. Coup droit, lob, smash et "plongé" sont au menu. Les parties peuvent durer jusqu'à une heure ou deux, comme dans la réalité! Les courts sont en dur ou en terre battue mais, malheureusement, et c'est le seul défaut du jeu, la balle réagit exactement de la même manière... Les graphismes sont beaux, les sprites bien visibles, le tableau de score très net, bref, tout est parfait. Vous pourrez même revoir le dernier échange et étudier les statistiques. De vraies parties de tennis!



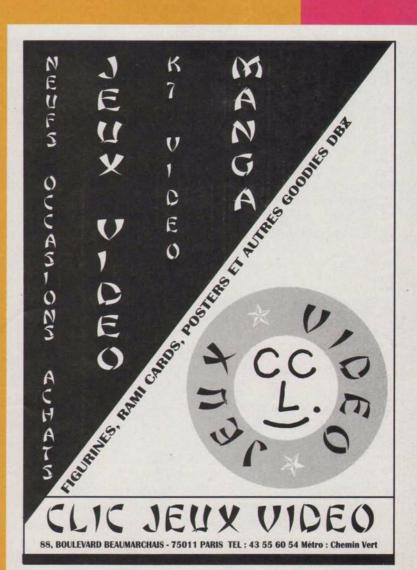
MEGA CD



WORLD CUP USA 94

Mais qu'est-ce que cela veut dire, hein les gars? Pour qui nous prennent-ils, chez US Gold? Ce n'est pas parce que

le plus connu des groupes allemands, Scorpion pour ne pas le citer, a composé deux chansons du jeu qu'il faut se croire obligé d'adapter World Cup USA 94 sur Mega CD! US Gold se prendrait-il pour Electronic Arts? Toujours est-il que ce jeu est le même que la version cartouche et qu'aucune image digitalisée n'est disponible! Non mais je rêve! Ze Killer, pince-moi! Aïe, non, arrête, je plaisantais!



CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

Snif! les vacances sont terminées et c'est bien triste pour tout le monde. C'est vrai quoi, vous allez de nouveau vous pointer à l'école et les profs vont, à nouveau, devoir vous supporter durant toute une année! Et pour moi, à la rédaction, c'est exactement la même chose: je n'ai été tranquille que durant quelques semaines seulement. Comme il n'y avait personne dans les bureaux, j'en ai profité pour faire quelques changements: j'ai repeint les murs en jaune canari, installé une demi-douzaine de baignoires afin d'avoir ma piscine privée à moi et découpé du bois dans la salle des tests afin de me construire une petite hutte en vue de l'hiver qui, selon Trollie, sera très rude. Enfin, histoire de me détendre, j'ai invité quelques copains à venir faire une superbouffe... Bien sûr, j'ai ensuite passé trois jours à tout nettoyer. Enfin, ce n'est pas très grave car je me suis vraiment éclaté! Mais assez ergoté. passons au courrier tout frais de cette rentrée scolaire 1994-1995! Un mot encore, qui concerne les concours que votre serviteur organise: on arrête avec les timbres, j'en ai par-dessus la tête, au sens propre (même en levant les bras, je ne suis pas à la hauteur!). Pour les montages, on continue encore un mois, ils sont tellement poilants que je suis recouvert d'une épaisse toison du bout du nez à la pointe des orteils, mais pas encore assez nombreux. Alors, à vos ciseaux, ruez-vous sur la colle!

Bomboy, peintre le matin, plombier le midi, fatigué le soir!

LA GRANDE VENGERESSE, LE RETOUR!

Salut, ô Bomboy, (grand) roi des nains et guerrier à la hache folle formidable!

J'adore Consoles+ et je trouve ta rubrique (qui devrait s'appeler "C-Puce", non? Je plaisante, je t'avouerai même que je trouve le petit très trognon *) vraiment hyper super méga géniale. Mais permets-moi de passer un peu rapidement (tout est relatif) sur les

compliments (même mérités). Je me dois en effet de hurler de toute la force de mes petits poumons roses mon indignation et la furie destructrice qui m'envahissent: j'ai dû lire et relire plusieurs fois la rubrique du courrier du n° 31 de Consoles+ pour vérifier que je ne m'étais pas trompée! Malheureusement, non! Un abruti de schmoutz pas beau veut retirer Ze Killer?!? Kekseksa? II va pas bien! En tant que fervente admiratrice du beau destructeur masqué, j'aime autant le prévenir tout de suite: si je le croise dans la rue, il a intérêt à changer de trottoir! S'il ne le fait pas, je sens que ma

tronçonneuse douze lames spéciale "boucherie de groupe" toute neuve va se faire une indigestion!

Franchement, il faut bien que quelqu'un descende les daubes! En plus, il le fait avec beaucoup d'humour (noir... et rouge!). Et s'il s'en va, je ne réponds plus de rien!
Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai quelques questions à te poser:

- 1) Est-ce que tu portes des talons hauts?
- 2) Est-ce que Ze Killer garde son masque même pour dormir (j'en profite pour lui signaler que j'adore son look)?
- 3) Bomboy, où trouver des trolls? J'ai cherché partout sans résultat, et je commence vraiment à désespérer!
- 4) Est-ce qu'un nouveau Zelda sur SNIN est prévu?
- 5) Que penses-tu de Dragon Ball Z 2 et de Wolfenstein 3D?
- 6) Je vais m'acheter Dragon Ball Z 2 en français. Crois-tu que ça vaut la peine d'acheter Super Street Fighter II en import?

Voilà, c'est tout, j'espère que ça n'a pas été trop long et que tu ne t'es pas endormi en route! Je tiens à te dire gentiment que malgré toute l'admiration que je te porte, si jamais tu ne publies pas ma lettre, je passerai faire un tour à la rédaction. A côté de moi, Ze Killer aura l'air d'un enfant de chœur!

Bon, je te fais confiance, alors bisous sur la



Ludovic Le Toux

moustache et à "+"!

Une fan de Ze Killer et de C+: la grande (enfin presque) vengeresse devant l'éternel

P.S.: Combien de lettres reçois-tu par mois? Est-ce que tu les lis toutes?

* Je ne dépasse pas moi-même le mètre soixante!

Quel bonheur que lire le courrier d'une jeune fille! Cela donne un air de fraîcheur à la rubrique, vous ne trouvez pas? En plus, écrite d'une encre bleu turquoise, j'ai l'impression d'être face à la mer des Caraïbes! Mais assez de romantisme, passons tout de suite à tes réponses, ma petite vengeresse adorée...

1) Il est vrai qu'il m'arrive de porter de temps en temps des chaussures à talons hauts! Le premier qui rigole, je lui broie les chevilles avec ma toute nouvelle hache de chez Brictruc! En effet, quand je suis invité à des soirées prestigieuses dans la haute société de la magie, la coutume est de porter aux pieds des chaussures à talons hauts. Les miens mesurent environ trente-deux centimètres! Qui dit mieux?

2) Je vais te dire quelque chose, ma très chère vengeresse, Ze Killer ne porte pas de masque! La tête que tu vois chaque mois dans sa rubrique est vraiment la sienne! Je

sais, cela peut surprendre, mais c'est la stricte vérité. Je déconseille d'ailleurs aux personnes sensibles de lui poser cette question: cela le met dans une rage folle et il charcute tout ce qui passe sous sa main dans un rayon de trois cents mètres! 3) Je vois que les trolls t'intéressent... Il est, hélas! impossible en France de trouver un troll. Cet animal, si j'ose dire, réside uniquement dans ma région natale: la Pennsylvanie du Nord. Là-bas, les boules de poils, comme on les appelle, pullulent. Il est impossible de marcher plus de cinq minutes sans en croiser un. Si tu veux apprivoiser un de ces spécimens, il va y avoir un problème: Bourfor, le roi de Pennsylvanie du Nord. refuse de laisser les trolls quitter le pays. Moi seul, Bomboy, ai eu l'autorisation de le faire, en raison des relations privilégiées que j'entretiens avec sa belle-sœur. 4) A l'heure actuelle, un nouveau Zelda sur SNIN n'est pas prévu. Je ne sais pas s'il en sortira un nouvel épisode sur cette console. Selon la rumeur, la suite sortira avec la nouvelle console de Nintendo: l'Ultra 64, exprojet Reality (je trouve d'ailleurs ce nouveau nom complètement débile: Ultra 64, cela ne vous fait pas penser à une marque de lessive plus qu'à une console de jeu? Moi, sil). Je peux par contre affirmer qu'un nouvel épisode des aventures de Zelda sur console NES est sorti, il y a de cela quelques mois, au Japon! Dès que possible. plus de précisions, photos à l'appui, dans la rubrique de Banana San.

5) Je vais être, comme à mon habitude, très franc: je n'aime pas le jeu de baston Dragon

Ball Z 2; je trouve les décors du jeu pauvres et moches. Les programmeurs ont dû être victimes de la mouche tsétsé, probablement... Bien sûr, ces propos n'engagent que moi. Cependant, comme vous avez pu le voir dans le numéro précédent, le nouveau Dragon Ball Z. le Dragon Ball Z 3. dispose de graphismes bien plus détaillés et soignés. Lorsque l'aurai l'occasion d'y jouer, je changerai peut-être d'avis! Wolfenstein 3D, par contre, fait partie de mes jeux favoris: l'aventure est longue et vraiment angoissante. Les graphismes sont assez sympathiques, bien qu'il faille se faire à une pixellisation importante des décors et des sprites. Mais moi, quand j'aime, je sais fermer les yeux sur les menus défauts! 6) Je viens à l'instant de iouer avec le tout nouveau tout beau Super Street Fighter II. Je peux te dire tout de suite qu'il ÉCRASE de toute sa

> beauté le pauvre DBZ 2! Cependant, je me demande si SSF II en import vaut la peine d'être acheté quand on possède déjà SF II Turbo... En import, ca va en effet te coûter la peau des fesses (roses comme tes poumons?). Connaissant Capcom, je suis quasi certain qu'il vont nous sortir le Super Street Fighter 2 Turbo d'ici à six mois! Ils se ficheraient de nous que cela ne m'étonnerait pas. Je vais leur envoyer Ze Killer,



Benjamin Bernatet

ONSOLES

Tu coinces dans ton jeu préféré?



Pas moyen d'aller plus loin!

Tu cherches

des vies,

des armes,

de l'énergie

supplémentaire,

Tu veux voler et pas moyen de décoller...



Finie l'angoisse, tu peux nous joindre 24h/24, 7 jours/7 et poser tes questions sur le

36700486

la ligne des tips les plus inédits

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15

cela leur remettra les idées en place, tiens! Voilà, j'en ai terminé avec tes questions, ma grande vengeresse devant l'éternel... Au fait, ce n'est pas parce que ta lettre a été publiée que tu n'as pas le droit de passer à la rédac'... Tout ce que je te demande, c'est de faire attention à ne pas me marcher dessus!

Bomboy, grand admirateur de la Vengeresse devant l'éternel

CURIEUX QUE CE LECTEUR NOMMÉ THOMAS...

Cher Bomboy, ô grand nain parmi les nains, je dois te dire que ton mag' est cosmiquement super génial! En effet, je le lis depuis le numéro 78. Comment ça, il n'est pas encore paru? Que fait la police?

Bon, fini les compliments, je dois te poser quelques questions.

- 1) Pourrons-nous utiliser nos anciens jeux Game Boy sur la Super Game Boy? Si oui, seront-ils en couleurs?
- 2) La Nintendo 64 bits sera-t-elle à la hauteur?
- 3) Je dispose d'un budget limité. Devrais-je craquer pour Rock'n Roll Racing ou bien pour Val d'Isère Championship?
- 4) A l'heure actuelle, quelle est la console la plus rentable du marché?

Voilà, ma lettre s'achève. Mes amitiés à Trollie et à toute l'équipe de Consoles+ (surtout à Ze Killer).

Thomas, le lecteur curieux P.S.: Merci de répondre.

Thomas, toi qui te surnommes le lecteur curieux, ta lettre est assez courte, tout comme tes questions. Elles sont cependant pertinentes et c'est pour cela que je vais me faire une joie d'y répondre!

1) Oui, tout à fait, il est possible de jouer avec ses anciens jeux Game Boy sur la Super Game Boy. Et en couleurs. Mais, détail non négligeable, sache que les anciens jeux qui seront branchés sur la Super Game Boy ne disposeront que de quatre couleurs. Et c'est toi qui choisiras lesquelles. Pour cela, un programme de dessin sera fourni avec la Super Game Boy. Tu personnaliseras donc toi-même chacun

de tes jeux! Seconde remarque, aussi judicieuse que la précédente et néanmoins complémentaire: les jeux spécialement conçus pour la Super Game Boy bénéficieront d'environ cent trente couleurs! Une perspective enchanteresse, n'est-elle pas? 2) A la hauteur de quoi, ou de qui? Comparé à ma taille, il est clair que la Nintendo 64 bits, maintenant appelée Ultra 64, sera avec la Jaguar la console la plus puissante du marché! Connaissant le sérieux et l'envergure de la société Nintendo, je pense que nous sommes en droit d'attendre beaucoup de l'Ultra 64! Sache, par ailleurs, que Nintendo s'est allié avec Silicon Graphics, la société à qui l'on doit les fabuleux trucages de Terminator 2 et de Jurassic Park! 1995 sera une année faste pour les nintendomaniaques.

3) Thomas, il ne tient qu'à toi de décider: Rock'n Roll Racing est un jeu génial. On peut y jouer à deux simultanément, les différentes courses sont nombreuses, la musique géniale et l'ambiance chaude. Val d'Isère Championship est, lui aussi, fort sympathique: les mouvements du skieur sont formidablement bien rendus, la vitesse du scrolling époustouflante (peut-être même un peu trop) et les différentes courses sont très variées. Bref, je me sens incapable de décider à ta place!

4) Il faut bien s'entendre sur le terme "rentable". Pour moi, une console rentable est une console vendue à un prix raisonnable,

possédant de nombreux jeux de toutes sortes à des coûts abordables. La Megadrive ne vaut plus très cher, et sa logithèque est énorme. De plus, les jeux ne sont pas excessivement chers. C'est, pour moi, une console rentable. La Super Nintendo est encore un peu moins chère que la Megadrive. Sa logithèque, en revanche, est un peu moins fournie que celle de sa concurrente, et le prix des jeux, hélas! plus élevé. Cependant, la Super Nintendo demeure également une console rentable. La Neo Geo est une console de jeu assez chère. Les jeux sont assez nombreux (beaucoup moins, il faut le reconnaître, que sur la SNIN et la MD). Le hic, c'est le prix de ces jeux: entre 1 000 et 1 700 francs! Il ne faut pas se tromper dans son choix. A mon avis, la Neo Geo n'est rentable que pour ceux qui ont les moyens de se payer un

jeu par mois (ils ne doivent pas être très nombreux!). La 3DO est une console très chère, pour l'instant, et sa logithèque n'est pas vraiment étoffée. Le prix des jeux est le même que ceux de la Super Nintendo. Mieux vaut donc attendre avant de se lancer dans l'achat d'une telle console! En conclusion, et en fonction de tes (petits) moyens financiers, il me semble que seules la MD et la SNIN peuvent être considérées comme des consoles "rentables" pour toi.

Bomboy, conseiller auprès de messire Thomas le Curieux

CHA "FABIEN" ET FOUS?

Salut à C+ et à toute la rédaction. Bon, si tu veux, j'aimerai te poser quelques questions.

1) Pourquoi l'adaptateur NES/SNES est-il en retard?

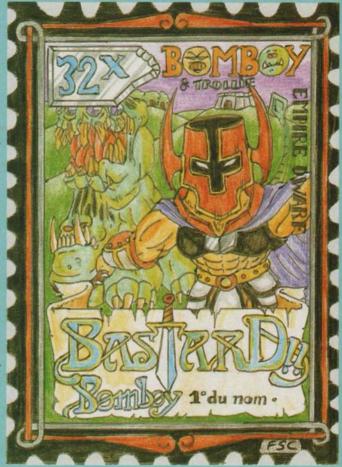
2) Le CD-Rom de la Neo Geo sortira-t-il? Et quand?

3) Est-il vrai que la Neo Geo 2 sera moins chère que la Neo Geo?

4) La Mars est-elle identique à la Megadrive 32? Si oui, pourquoi la Mars coûte-t-elle 400 francs et la MD 32 1 300 francs?

5) Quand la Saturn et la 64 bits de Nintendo sortiront, est-ce que la NES et la Master System disparaîtront?

Fabien Manhes



Encore Unanonyme (!)

Excuse-moi encore, Fabien, pour ce jeu de mot complètement stupide. Il a cependant beaucoup fait rire mon troll: "Alorrrs bedite chenapane. comment allez-fous? Cha Fabien?" 1) Curieux comme je suis, j'ai fourré le nez dans un journal suédois. Et quelle n'a pas été ma surprise de voir, sur une page de publicité, qu'un magasin proposait cet adaptateur! Ce qui est certain, c'est que ce n'est pas un

adaptateur officiel Nintendo. Ne comprenant pas assez 76.

Julien Goyer

bien le suédois pour vérifier l'origine de cet adaptateur, je suis resté dans le doute. En France, en tout cas, il n'est toujours pas disponible, même en import. S'il y a des Suédoises qui me lisent, elles peuvent appeler à la rédac', je me ferai un plaisir de leur répondre!

2) Oui, oui, oui, le CD-Rom de la Neo Geo va enfin sortir! Pour ceux qui ne le savent pas encore, Banana San, espion et malin comme deux Niiico, huit Sam, quinze Spy et soixante-dix-huit Trollie, a réussi à glaner de super infos et de super photos sur la bécane (Consoles+ 34).

3) La Neo Geo 2 est très certainement la même console que la Neo Geo CD-Rom. Mais il y a anguille sous roche:

la Neo Geo CD-Rom ne dispose pas de port cartouche! Tous ceux qui possèdent une Neo Geo classique et qui veulent acquérir une Neo Geo CD-Rom devront revendre leur console ainsi que toutes leurs cartouches! Scandaleux, non? Il faut noter, cependant, que le les jeux sur CD-Rom seront vendus aux alentours de 500 francs, c'est-à-dire trois ou quatre fois moins cher que les jeux au format cartouche! Il va y avoir des économies dans l'air, ca c'est certain! 4) La Mars est en fait exactement la même chose qu'une 32X. Le prix annoncé dans un précédent numéro de Consoles+ avait été lancé au hasard par le constructeur japonais, histoire de faire flipper la concurrence. Aujourd'hui, c'est certain, la 32X sera lancée sur le marché, en automne, au prix

de 1 400 francs environ.

5) La sortie de l'Ultra 64 est prévue

pour le mois de décembre 1995! La Saturn de Sega, quant à elle, devrait sortir en France vers le milieu de l'année 1995. D'ici là, il reste du temps, mais je pense qu'ensuite les grands développeurs vont délaisser progressivement les consoles 8 bits de Sega et Nintendo.

Pompoy, le "bédite" nain de la rédaktion

TEDDY OR NOT TEDDY?

Salut Bomboy,
Je passe les
compliments habituels
sur ton super mega
hyper magazine et je
passe à mes questions.
1) Je désirerais savoir
combien de consoles
Sega existent, et laquelle
est la meilleure?
2) Quel est le meilleur jeu
de baston sur SNIN,
entre Dragon Ball Z 2 et
Super Street Fighter II?



Le code "Consoles +" est le code 32

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 75754 Paris Cedex 15



Slimen Kouachi

- 3) Quel est le meilleur jeu de foot sur SNIN?
- 4) Où acheter une Neo Geo?
- Où acheter ses jeux?
- 5) Quel est le meilleur de ces trois jeux sur Game Boy: Warioland, les Schtroumpfs et Megaman 3?
- 6) Où acheter des jeux en import?
- 7) Pourquoi Ze Killer ne met pas plus de jeux dans sa rubrique?
- Voilà, j'ai fini avec mes questions. J'espère que tu publieras ma lettre.

Ted, un fidèle lecteur

P.S.: Comme je suis poli, j'envoie le bonjour à toute la rédaction ainsi qu'à toi, ô le plus petit des nains.

Ted, je vais te lancer un défi, que toi seul est capable de relever: compte le nombre de fois dans une journée où tu prononces le mot "meilleur". Si tu ne dépasses pas le nombre de trois cents, tu gagnes un abonnement à "Nain Fomanes", le magazine des jeux de Nain et des jeux de vilains, O.K.?

1) A l'heure où je te parle, soit 11 h 35, il existe quatre consoles Sega.

La première est la Master System.

C'est une console 8 bits sortie en France il y a déjà pas mal d'années.

La deuxième est la Game Gear.
C'est une console portable avec un écran en couleurs. Elle est de même puissance que la Master System, 8 bits.
La troisième console de Sega est la Megadrive. C'est une console 16 bits.
Enfin, le Multi Mega est une fusion de la Megadrive et du Mega CD. Sa taille est vraiment minuscule et elle peut se glisser dans n'importe quel sac à main.
Dans l'avenir, Sega projette de sortir la 32X, un adaptateur qui s'insère dans la Megadrive et qui va donner des ailes à celle-ci. Avec sa puissance de 32 bits,

Megadrive et qui va donner des ailes à celle-ci. Avec sa puissance de 32 bits, les jeux d'arcade vont faire leur apparition dans vos salons! La 32X sera disponible en automne en France.
Enfin, le projet le plus fou de maître Sega

est certainement la Saturn. Ce sera une console 32 bits comprenant un port cartouche et un lecteur CD-Rom incorporé. Ses capacités techniques seront bien évidemment affolantes. Cette console sera disponible au milieu de l'année 1995, au Japon.

Aujourd'hui, la Megadrive est la

Aujourd'hui, la Megadrive est la meilleure console de Sega, mais, à l'automne, la 32X sera la plus puissante!

2) La réponse est difficile...
si tu aimes le dessin animé Dragon
Ball Z, il est certain que ce jeu de
baston te plaira beaucoup. Mais ne
t'attends pas à des graphismes
formidables. Super Street Fighter II
dispose quant à lui de graphismes
peaufinés comme jamais, de seize
combattants (dont quatre
nouveaux par rapport à la version
précédente), et de 32 Mb de
mémoire. Avant de faire ton choix,
essaie d'aller les admirer dans un
magasin de jeux vidéo, cela
t'aidera certainement!
3) Si tu aimes les options à ne plus

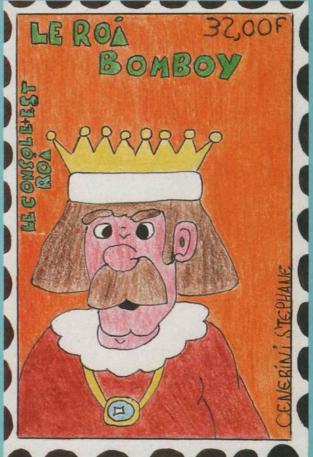
3) Si tu aimes les options à ne plus savoir qu'en faire, alors je te conseille FIFA International Soccer. On peut y jouer à cinq simultanément. Attention! le jeu est un peu lent. Si tu aimes les jeux de foot ou l'action est vue du dessus et dans lesquels les joueurs se déplacent à la vitesse de la lumière, World Cup USA 94 est fait pour toi. Enfin, sache qu'un jeu de foot vraiment bien vient de sortir

au Japon. Il est testé ce mois-ci dans Consoles+: il s'agit de Excite Stage '94. 4) Il suffit que tu lises les pages de publicité de Consoles+ et tu trouveras certainement ton bonheur. Si tu hésites entre plusieurs magasins, je te conseille d'appeler ceux qui sont dans le sommaire du magazine. S'ils collaborent avec nous, c'est qu'ils sont sérieux, non? 5) Voici mon classement par ordre de préférence: Warioland, Les Sctroumpfs et Megaman 3. 6) Même réponse que précédemment:

6) Même réponse que précédemment: regarde attentivement les pages de pub de Consoles+.
7) Si Ze Killer ne met pas plus de daubes

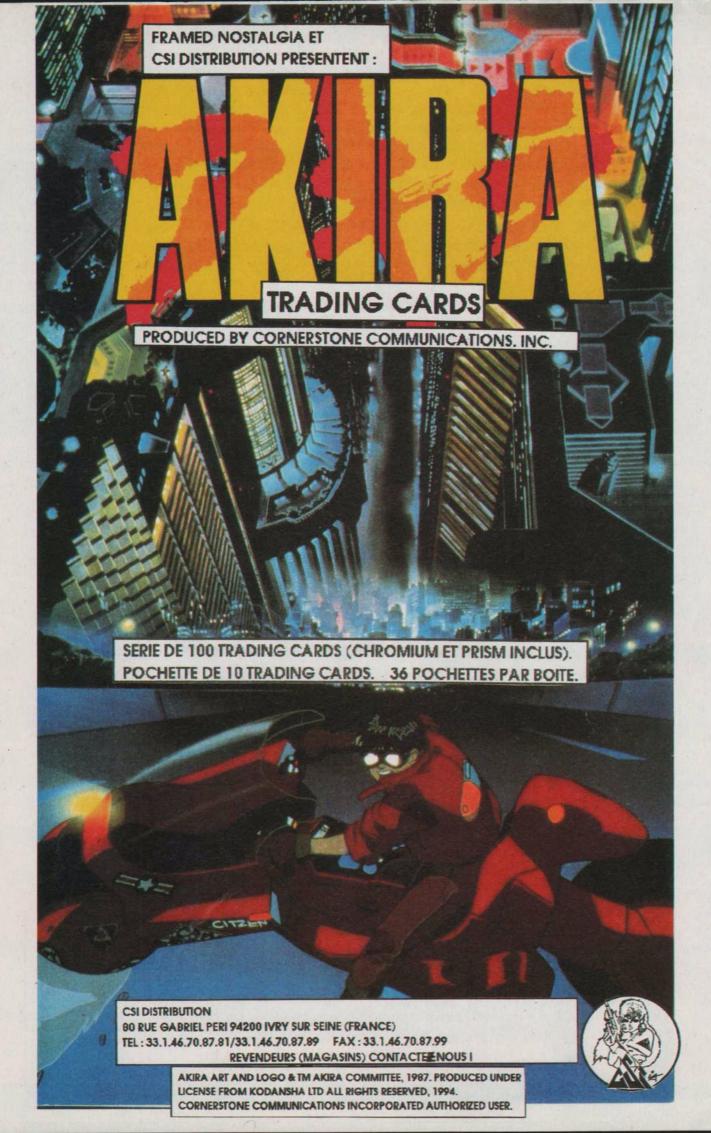
dans sa rubrique, c'est que nous (Bomboy, Banana San, Niiico, Sam, Spy et A.H.L) sommes obligés de le freiner quelque peu dans ses appétits destructeurs. Si on l'écoutait, il trouverait toujours quelque chose à exploser dans chacun des jeux testés. Ce ne serait plus Consoles+, mais Ze Killer+. Au secours!

Bomboy, le meilleur nain de la rédaction (et de loin...)

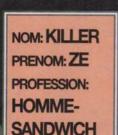


Stephane Cenerini

Bravo à Ludovic Le Toux pour son superbe timbre: il gagne l'abonnement du mois. Merci à tous et à toutes pour vos dessins, et n'oubliez pas de signer vos œuvres (il y a encore un dessin anonyme publié ce mois-ci!) en donnant votre adresse!



ENQUÊTE DE CETTE FIN D'ÉTÉ: ÊTES-VOUS UN KILLER



T'es une brute, un tueur, les douze salopards à toi tout seul, un justicier froid et sans cœur. Dans le monde corrompu du jeu vidéo, tu es unanimement craint et détesté, et t'aimes ça. Un beau matin, le boss du seul mag' qui ait eu le cran de t'embaucher vient t'annoncer une curieuse nouvelle: ta tronche va se retrouver sur les thorax maigres de milliers d'ados de par le monde. Toi, THE Ze, vas retrouver ta gueule d'assassin sur des T-shirts bon marché! Quizz:

☐ Tu demandes une augmentation et pars discrètement passer un coup de fil à ton avocat pour savoir combien de biftons tu vas pouvoir te mettre dans les

fouilles. Tu es un homme d'affaires: tu pourrais marcher sur le cadavre de ta mère. Tu te teints les cheveux en blond, te fais refaire le nez et achètes une pommade anti-

> rides. Tu débauches l'imprésario de Tom Cruise, prends contact avec Anne Sinclair pour son prochain "7/7" et, sûr de ton coup, tu demandes la main de Claudia Schiffer. Tu es une star: il est temps de te mettre au (et du) parfum. Tu décapites le boss, attaches son scalp à ta ceinture, et pars aussi sec prendre un bain de sang dans les bureaux de la rédaction. Tu ne laisses pas de survivant.





Reponse: Si tu as coché les deux premières cases, tu n'es pas le seul, l'unique, mais un vulgaire imposteur. Ze est un autre.

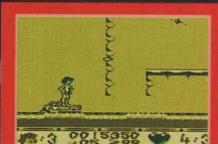


VIRTUAL BART (SNES)

Moi j'aime bien les Simpsons, c'est de l'humour qui grince comme une craie sur un tableau, comme une tronconneuse sur un fémur (essayez, vous verrez). Dans le jeu, il en reste bien un petit quelque chose. Par exemple, Bart qui se pointe en cours de physique avec un pot à cornichons où flotte la tête de son papa ("Vous n'apprendrez que par l'expérience", avait dit le prof!), et deux ou trois autres trucs drôles et cruels... Il y a aussi un vague scénario-alibi: Bart est projeté dans un univers virtuel. Avec ça, on est tranquille, tout et n'importe quoi peut arriver. Le seul blurp, c'est que si cette chose est un jeu, Chantal Goya est le nouvel Escobar (z'avez pas lu ça dans les journaux? Dans une baraque dont elle a fait l'emplette aux Antilles, des trafiquants entreposaient des centaines de kilos de cocaïne! Evidemment, elle y était pour rien: comment elle aurait pu expliquer



ca à sa cousine?) et Jordy un futur Killer. Tout simplement injouable, cette cartouche, aucun intérêt, nulle et non avenue. Circulez.



JUNGLE BOOK (GAME BOY)

Des licences Disney, on en a vu de toutes les couleurs, des vertes et des trop mûres, des rose "panthère" écœurantes, des pas Belle vraiment Bête... Y a pas que du mauvais mais quand même largement de quoi remplir ma poubelle. Et celui-là, je pouvais pas le rater. Si vous avez un peu tripoté le paddle devant Jungle Book sur SNIN ou sur MD, vous aurez constaté que ca vaut son pesant de cacahuètes. Pourquoi avoir aussi bestialement charcuté ce bon titre sur GB? J'ai beau me gratter l'occiput à me décoller le masque, le but m'échappe... Sur fond jaune pisse, avec quèq' traits ici où là qui doivent, j'imagine, représenter la jungle luxuriante, notre petit d'homme patine et dérape, reste bloqué ou paraît nous exécuter un rap pour épileptique... Et s'il perd son pagne, il faudra l'interdire aux mineurs, le jeu, vu le temps qu'il lui faudra pour se reculotter?



POUR EN FINIR AVEC L'ESPRIT DE SUITE

La nuit dernière, j'ai fait un affreux cauchemar: deux petits gars comme on en fait des millions papotaient à la sortie d'une usine à apprendre. Vu que les bagnoles volaient, ça devait se passer dans un bon siècle. Je vous ressors le dialogue:



- Tu veux dire version Y, man, ousque Vega a une jupe vert fluo et que Bison crache des missiles filoguidés par les narines?

- Tu me fais pitié, mec, t'as dix ans de retard. Je te dis que la version Z est dispo en import. Paraît que Raiden, qu'ils ont piqué à MK 28, fait le triple saut périlleux arrière et qu'il pète le feu à chaque fois qu'il est en position, ça fait triple tir! Chun-Li montre ses nibards et ils ont rajouté des petits points roses sur la jupe de Vega version Y..

- Déliiire! Mais, man, ça doit coûter bonbon, en import?

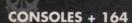
- Ben ouais, deux fois le salaire de mon vieux, mais faut ce qui faut. Regarde-toi, mec: t'as l'air d'un con avec ta version préhistorique!

- Eh! cause-moi plus doucement, man: hier, j'ai piqué la pension de ma grand-mère (de toute façon, elle en a pas besoin, elle sait même pas jouer) et je me suis payé Double Fatal Fury Furieuse IV ter Spécial Hémoglobine. Grosse nouveauté: les décors sont tout rouges!

Horrible, non? Et le pire, c'est que ces deux morveux portaient des T-shirts avec une tronche dessinée, celle d'un blond au blair en trompette, qui me ressemblait un peu!















TOUS LES NEWS EN DIRECT AU MEILLEUR PRIX TON JEU DESIRE N'EST PAS SUR CETTE PAGE TEL. NOUS AU: 78 01 68 57

CERTAINS JEUX NECESSITENT UN ADAPTATEUR AD 29 UG OU MEGA KEY 2

GAME BOY

BUBBLE & SPEAK	439 F	CHAMPION WORLD CLASS SOCCER	349 F
DUNE	319 F	ART OF FIGHTING	449 F
WORLD CUP SOCCER 94	429 F	RBI BASEBALL 94	399 F
PELE 2	389 F	AERO THE ACROBAT	359 F
MLBPA BASEBALL	389 F	BODY COURT	TEL.
MARIO ANDRETTI RACING	389 F	PETE SAMPRAS TENNIS	TEL.
WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F	SONIC 3	TEL.
LANDSTALKER	379 F	COLUMNS 3	389 F
FATAL FURY 2	TEL.	TECMO NBA BASKET	389 F

DONKEY KONG	249 F
BATTLE TOADS	229 F
MS PAC MAN	TEL.
THE LAWNMOWER MAN	TEL.
GARFIELD	TEL.

*			
SUPER NES	TEL.	GAME BOY	TEL.
SUPER NINTENDO	TEL.	GAME GEAR	TEL.
MEGA DRIVE	TEL.	NEO GEO	TEL.
SEGA CD	TEL.	3DO	TEL.

SUPE	R N	INTENDO	
KING OF MONSTER 2	429 F	SOCCER SHOOTOUT	439 F
STUN FX TRAX	429 F	WOLFENSTEIN	429 F
SUZUKI 8 HOUR	399 F	WORLD CUP USA 94	429 F
SLAM MASTER	439 F	THE CHAOS ENGINE	TEL.
PGA TOUR GOLF 2	399 F	SMASH TENNIS	TEL.
FIFA FOOTBALL	389 F	PAC ATTACK	TEL.
JETSONS	389 F	THE JUNGLE BOOK	TEL.
CHAMPION CLASS SOCCER	399 F	SUPER METROID	TEL.
NATSUME WRESTLING	429 F	ROCK'N ROL RACING	TEL.

GAME GE	AR
AGASSI TENNIS	269 F
SPIDERMAN X-MEN	299 F
PAC-ATTACK	239 F
WHEEL OF FORTUNE	269 F
SIDE POCKET	269 F
GP RIDER	269 F
WORLD CUP USA 94	TEL.
POWER STRIKE II	TEL.

EX : SUPER MARIO KART	199F	OPERATION EUROPE (SN)	SECRET
PHANTASY STAR 4 (MD)	SECRET	VIRTUAL RACING (MD)	SECRET
SUPER STREET FIGHTER (MD+SN)	SECRET	DRAGON BALL Z 2 (MD)	SECRET
STREET OF RAGE 3 (MD)	SECRET	SECRET OF MANA (SN)	SECRET

PROMOTION
PRIX SECRET TELEPHONE

SUPER FAMIC	OM
BRANDISH	549 F
BEAUTY & THE BEAST	549 F
TETRIS FLASH	529 F
SD GOLDEN FIGHTER	529 F
ASTRO GOGO	379 F
AUTRES	TEL.

399 F
439 F
399 F
379 F

	ADHESION GRATUITE* AU CLUB
	Reçois ta carte donnant droit à des réductions et reçois un cadeau pour ton anniversaire.
DATE	DE NAISSANCE :
* Parti	cipation frais carte + port 20 F.

LE CLUB

CD SEGA	
REBEL ASSAULT	359 F
HEIMDALL	349 F
VAY	379 F
WORLD CUP SOCCER 94	379 F
. FIFA FOOTBALL	389 F
AUTRES	TEL.

NEU GEC	
SAMOURAI SHOWDOWN	1269 F
SUPER SIDEKICK 2	1274 F
FATAL FURY SPECIAL	1285 F
TOP HUNTER	1269 F

BOUTIQUE	
MONTRES STREET FIGHTER	99 F
PORTES CLEFS STREET FIGHTER	45 F
(Choisi : Ryu, Ken, Chun li, Guile, Honda, Phalsim, Zangief, Blanka)	
CALCULATRICE GAME BOY	99 F
ADAPTATEUR AD 29 UG (SUPER NINTENDO)	119 F
ADAPTATEUR MEGA KEY 2 (MEGADRIVE)	89 F

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

BON DE COMMANDE	A RETOURNER A : F	TARWEST GAMES BP 30 69631 VE	ENISSIEUX CED	EX
NOM	REGLEMENT	TITRES	CONSOLE	PRIX
PRENOM	☐ CHEQUE			
ADRESSE	□ C.C.P.			
	CARTE BLEUE	ADHESION CLUB GRATUITE*	a Suize Call Vike	
VILLE	Date de validité	/ SIGNATURE	PORT 20 F	ug .
CODE POSTAL	Numéro		TOTAL] 3

CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Télex: 631 345. Fax: 46 62 22 61 Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 demiers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses. Abonnements: tél.: (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

ette van Paaschen (2196)

Chef de Rubrique

Sami Souibgui (Sam)

Richard Homsy (Spy) Nicolas Gavet (Niiico)

Secrétaire de rédaction Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette 1^{re} maquettiste : Christine Gourdal (2191) Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon,
Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, Marc Lantelme,
Moranig Lemesle, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité Nathalie Tessler (2204) Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse) Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Tél. : (1) 64.38.01.25

Tél.: (1) 64.38.01.25.
France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse).
Étranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/bateau)
(tarlis avion: nous consulter).
Belgique: 1 an (11 numéros): 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason
à la banque Société Générale à Bruxelles, nº 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion Frédérique Gasbarian (2161) Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier Marie-Paule Weiss (2283)

Patricia Faggiano

Responsable informatique éditoriale

Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

OD

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par EM-Images SA au capital de 4 400 000 F. Principal actionnaire : Éditions mondiales SA. Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication

Directeur délégué : Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro: 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1994 Photocomposition, montage : Euronumérique. Photogravure : E.P.S., Novacop, Unipag Couverture : E.P.S. Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000 Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

néro comporte un encart jeté abonnement, et un booklet Mortel

VENTES

SNIN

Vds NBA Jam. ou éch. ctre Mégaman X ou autres. Eric TAMSONEYET, 12, bd Massena, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.86.46.68

Vds jx Snes : Fifa; DB 23; NBA Jam; Megamanx. Hamid CHOUGGAR, 16, rue Gaston Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85

Vds nbx jx Snes de 50 à 150 F (Ranma 1/2 II; Goof Mickaël MATE, 8, rue Marengo, 59800 Lille, Tél.: 20.56.16.23

Vds DBZ 3 + AD 29 New (SFC 600 F) ou vds SF II (SFC) px: 150 F. Jean-Baptiste CHAIGNE, 7, rue de Gentilly, 92120 Montrouge. Tél.: (16-1) 42.53.51.08

Vds Snin + adapt. + 11 jx px : 2 950 F. Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05

Vds DBZ, Ranma 1/2 2, Street F. 2 turbo, Mario Kart, Mr Nuts, Aladdin px: 300 F pce. Samy BARBORA, 53, rue de Fresnes, 94550 Chevilly-Larue. Tél.: (16-1) 46.61.54.42

Vds Fatal Fury 2 (SFC) 350 F. Vincent ANSEL, 3, rue du Moulin, 62560 Verchocq. Tél.: 21.86.29.39

Vds AD 29 + 600 F Troop 350 F ou sép. Jean-Charles FILY, 429, rte de Pessicart, 06100 Nice.

Vds 6 jx Snin (F. Back, S. City...) 2 man. ss fil px 200 à 300 F. Antoine FEBVRE, 1, rue Chateaubriand, 63400 Chamalières. Tél. : 73.36.50.90

Vds S. Nin. + SF 2 turbo Ranma + 3 jx + Super Scope px: 2 000 F. Cyrille ROUSSEAU, 9, rés. les Chataigniers, rue du Docteur Degat, 92380 Chataigniers, rue du Docteur Garches. Tél.: (16-1) 47.41.68.98

Vds jx Snes: Bubsy Mario-Kart Krusty Aleste Starfox. Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél.: 48.70.25.35

GIER, 106, rue Youri Gagarine, 92700 Colon Tél.: (16-1) 47.81.35.05

Vds sur Snin Parodius 270 F et SF2 Turbo 300 F port compris. Emeric BOUCHARD, 52, rue Berthe 39000 Lons-le-Saunier. Tél.: 84.47.52.48

Vds jx Snin (Mortal Kombat, Alien 3...) de 150 à 300 F. Olivier DENAMUR, 65400 Arcizans-Avant. Tél.: 62.90.32.10

Tél.: 42.60.95.35

Vds Snin + F1 P. P + DBZ 2 + Quadrup. + 2 man. + adapt. 60 Mz px : 900 F. **Mickaël DANA, 10, rue** Lauriston, 75116 Paris, Tél.: (16-1) 45.01.27.99

r Snes US: Tmnt 4 à 180 F. Ludovic LE-GUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Mar-seille. Tél.: 91.93.38.34

Vds Snin + 2 jx + 2 man. px : 650 F. Richard COUDERC, les Plantes de Vidal, 33220 St-Andréet-Appelles. Tél. : 57.46.45.33

Vds Snes tbe + 2 man. + AD 29 + 9 jx px: 3 000 F. Jonathan COULON, 16 bis, rue Bardinet, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.40.65.99

x Snes Road Runner Draggon Ball Z 1 px 150 F pce. Cédric SORRAUX, 5, rue Jean B. Gervais, 77450 Esbly. Tél.: (16-1) 60.04.40.70

Vds S. Mario all Stars px: 200 F. Patrick ZLAOUI, 170 bis, bd Montparnasse, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 43.20.43.50

Vds Zelda 3, Mickey, Hook, un Squadron, Tortues IV environ 215 F. Edouard MALARD, Quartier en Roque Troucade, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.88.25

Vds Snin + man. + SN Pro Pad + Adapt + Mario 4 px : 780 F. Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91

NINTENDO

Vds jx tbe: Rocketeers 150 F + nba Bulls VS Blazers 250 F. Martin LE MASSONN, 20, place Sébastopol, 59000 Lille. Tél.: 20.57.78.82

Vds jx Snes super Mario Kart US px 150 F. Julien DAVID, 7, rue des Poilus, 06140 Vence. Tél.: 93.24.27.07

Vds jx Snin : un Squadron, SF2 px : 250 F ou 150 F pce. Henri DROUNAU, La Commanderie, 16370 Cherves-Richemont. Tél. : 45.83.18.66

Vds Dragon Ball Z 9 + 7 |x. Nicolas NGUYEN, 41, bd de la Fraternité, 44100 Nantes. Tél.: 40.43.93.32

Vds Snes Fr 2 man + 6 jx px : 1 500 F (Flasback, Mr Nutz...). Julien PAPIN, 36, rue d'Argenteuil, 33440 Ambares. Tél. : 56.38.69.12

Vds Starwing + SF2 + Pad 295 300 F. Samuel COMELLI, 2, hameau de l'Audrevai, 44750 Campbon. Tél. : 40.56.59.38

Vds Snin + 5 jx + 2 man. px : 1 500 F. Renaud BONZOM, Chemin de Faudade, 31530 Levignac. Tél. : 61.85.50.37

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds Snin} + 3\ \mbox{jx} + 1\ \mbox{man. Pro}: 1\,300\ \mbox{F}\ \mbox{a}\ \mbox{deb}, \ \mbox{ou} \ \mbox{ech. contre}\ 300\ \mbox{F}\ \mbox{+}\ \mbox{jx}. \ \mbox{Gabriel LEGER, 21, allde} \\ \mbox{Veuve Lindet Gérard, 93310 Clichy-sous-Bois.} \ \mbox{Tél.}: \ \mbox{(16-1)}\ \mbox{43.88.69.90} \end{array}$

Vds jx Snin: Lost Viking, Star War, S. Mario World... Bon px. Patrice FEN-CHONG, 26, rte de Galice, rés. Le Marronnier, 13090 Aix. Tél. : 42.64.06.09

Vds Snin + 6 jx px : 1 500 F ou éch. ctre néo-géo jx. Pierre VALLIER, Les Hauts de St-Jean, B allée Dany Bernard, 06110 Le Canne Tél. : 92.18.13.62

Vds Snes + SF2 Tur. + F-Zéro + Z III + Ad + contra III px: 1 300 F, vds MD + QS + Dr: 650 F. Yann LELIEVRE, 201, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.22.30

Vds Snin + 4 jx (Mortal, Musc Le Bomb, Smas, Mario 4...) px: 1 800 F. Benjamin VIELLARD, La Velivole, rue Hitar, 83000 Toulon, Tél.: 94.41.12.07

Vds jx Snes US (MK, Ste Chmo Basket, Tiny Toon.), px: 250 F. Alexandre LEBRETON, 60, av. de la République, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.64.14.64

Vds Snes + SF2 turbo + F-Zéro + Zelda III + adap. + cont. 3 px : 1 300 F. Yann LELIEVRE, 201, rue Lecourbe, 75015 PAris. Tél. : (16-

Vds |x Snin : Zelda Starwing, Vds K7 Las Vegas Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Mas sy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42

Vds ix Snin (SF2, SF2 turbo, P. Prince, Human GP...) 100 à 300 F. Grégory GOEMAERE, 25, rue des Résistants, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.79.60

Vds |x Snes (Fr, US) 100 F à 200 F (Zeida 3...). Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs. Tél.: 77.26.38.09

Vds jx Snin: Street Figters 2 turbo: 275 F et Nin. Scope 6 100 F. Grégory HAMON, 40, bd Chanzy, 49300 Cholet. Tél.: 41.65.06.92

Vds |x Snin, DBZ 3, Nba Jam, Val d'Islère Starwar px: 350 F pce, Mégaman px: 400 F. Baptiste MASSALOUX, 45, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 45.78.90.25

Vds Snin + 10 jx (Mario All Start, Starwing, Zelda 3) px : 2 500 F. Michaël DEMEYER, 29, rue Pasteur, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.66.30.73

Vds jx Snin: Super R-Type et sur GB Skate or die: 100 F. Aurélien ANDRE, 17, les Hauts de Veyrieres, 06560 Valbonne. Tél.: 93.12.93.75

Vds Aéro the Acrobat 400 F (Snin). Jean-Sébastien DHAEYER, 432, rue Albert Bailly, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél.: 20.26.55.98

Vds 10 jx Snes (Macross, Hortal...) tbe px : 1 800 F. Germain LAFROGNE, 6, rte de Nancois, 55500 Velains. Tél. : 29.78.81.67

Vds Sn + SF2 + F. Fury + S0 Ghosts à 990 F. Vds S. Tennis, F. Fight etc. Elia BOUTHURS, 54, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.12.67

Vds 6 jx Snin tbe px : 200 F (+ port). Marie-Anne NEUVEUX, 61, av. Danièle Casanova, 94200 lvry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.07.68

Vds jx Snin 200 à 350 F : Zelda 3, Starwing, Astérix Adrien LAFUMA, 7, av. du Chapitre, 94000 Cré-teil. Tél. : (16-1) 42.07.43.30

Vds |x S. Nin. : Mr. Nutz : 300 F Tiny Toon : 225 F ou 500 F le tt. Pierre-Jean MICHEL, 137, av. Général de Gaulle, 69300 Calvire-et-Cuire. Tél. : 78.23.58.03

Vds jx Snin : Lamborghini, SF 2 Mortal Kb, S. Soccer px : 150 F. Franck KUZNIK, 122, rue Royale, 59810 Lille. Tél. : 20.55.88.79

MEGADRIVE

Vds sur MD: Terminator, px: 179 F; Road Rash 2, px: 250 F; Global, px: 195 F. Stéphane BENOIST, 39, av. du Clos St. Georges, 77600 Bussy St Georges, Tél.: (16-1) 64.66.06.79.

Vds Cool Spot, Aladdin, S. Rage 2, Sonic 2, Gynoug, px: 99 F à 175 F. Pierre SANTAMARIA, 54, rue de Madrid, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 69.28.72.56.

Vds jx MD: 150 F, Euro Soccer, J. Pond II, jx SN Star Wing, px: 200 F. Christophe COURCIER, 162, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél.: (16-1) 46.68.06.90.

Vds ou éch. jx MD : Strider, Phelios, Hang-On, WCup Italia, px : 200 F pce. Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis Pomme Raye, 60100 Creil. Tél : 44.26.10.64.

Vds MD + Flashback + 2 man. px: 600 F. Alexandre ALCARAZ, 34, rue Savorgnan de Braz-za, 13700 Marignane. Tél: 42.88.48.29.

Vds MD + 8 jx + 2 man. + Ad Jap. px : 1 700 F, 100 F à 150 F pce. Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Batzac, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 190 84 Ad 75 1) 60 84 40 76

Vds ix MD, FF Riskwood, TC Dude, SO2 WBov 3, 0 Gold, Abvm 2, Spiman + GB. David LABELLA, 17, rue Saint-Josse, 68000 Colmar. Tél : 89.24.37.44

Vds WB5, Robocod, Populous 2, de Cap Attack, px 150 F, Alladin, px: 200 F. Romain HOCQUIGNY 3, rue Fontaine Bonnard, 02850 Varennes

Vds 5 |x MD : Vds S. Mario ALI Stars, px : 250 F à déb. Fabien MALCLES, Chemin des Bressandes, 01800 Bourg-St-Christophe. Tél : 74.34.78.29.

Vds Kid Caméléon (MD), px: 150 F; Ach. Formula One, px: 225 F. Dominique JAILLET, 15, la Grande Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Grande Ouche, Tél: 54.47.69.21.

Vds MD Jap + Joy PR 01 + Pad, tbe + 4 jx, px : 800 F. Louis VETAIRE, 41, rue du Docteur Bauer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.98.03.

SEGA

Vds SMS 2 + 11 jx + 2 man. px : 550 F ou jeu seul 50 F. Thomas DUPAS, 255, Grande Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.74.10

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds SMS} + 13 \mbox{ jx} + 2 \mbox{ man. px} : 1\,900 \mbox{ F et Snin} + \\ 4 \mbox{ jx} + 2 \mbox{ man px} : 1\,900 \mbox{ F. Ludovic LONG, 7,} \\ \mbox{allée Edouard Manet,} & \mbox{34130 Valergues.} \\ \mbox{Tél. : 67.38.37.56} \end{array}$

Vds MS 2+3 jx +2 man. px: 300 F. Joël HEYMAND, 2, rue du Boenlesgrab, 68230 Wasserbourg. Tél.: 89.71.10.41

Vds GG tbe + 8 jx (Nba Jam, M. Kombat...) + nbx access, px : 1500 F. Jean-Dominique BETTUS, 2, rue Charles Baudelaire, 31270 Cugnaux. Tél.: 61.92.26.09

Vds GG + 2 jx + Master Gear px: 575 ou contre MD + 1 jeu. Jimmy GENINASCA, 8, impasse Faidherbe, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: (16-1) 46.80.89.70

Vds GG + 9 |x mallette + batterie + loupe + sac px : 1 700 F. Rémi MAILLET, 20, rue des Abeilles, 37000 Tours. Tél.: 47.46.21.91

Vds 5 jx GG px : 1 150 F val : 1 450 F + adapt. séga tbe bte + not. Gérald AGON, Douazel, 35230 St-Erblon. Tél.: 99.52.37.76

Vds ou éch. super Star Wars 300 F, Batman Returns jap. px: 200 F. Thierry BOGERO, 29, allée des Chênes, 94440 Villecresnes. Tél.: (16-1) 45.99.33.74

 $\begin{array}{l} \text{Vds Amiga CD } 32+4\text{ jx vds SN}+3\text{ jx}+2\text{ man.}+\\ \text{AD } 29. \text{ Maxime COMPIGNIE, 23, la Coulée du Moulin à Vent, 89690 Cheroy. Tél.: 86.97.55.36} \end{array}$

 $\begin{array}{l} \text{Vds 520 ST} + 3 \text{ joy} + \text{jx orig.} + 40 \text{ disc} + \text{doc}: \\ 1\,500 \text{ F à déb. vds jx Snes.} \ \textbf{Francis TERRAS, 1, rue} \\ \textbf{Jacquart, 93500 Pantin. Tél.:} (16-1)\,48.46.14.06 \\ \end{array}$

Vds 1040 Ste + 2 joy et souris + 49 log. px: 1 700 F. Franck CIRERA, 107, av. Emile Ripertt, 13600 La Ciotat. Tél.: 42.08.32.82 ap. 17 h

Vds World League Basket, Tortues IV ou éch. px: 200 F. Stéphane DUSEIGNE, 5, rue des Violettes, 62500 Saint-Martin-au-Laert. Tél.: 21.98.65.81

Vds CPC 6128 (128 ko) coul. + 9 disquettes px: 1 300 F. François DHIMMIN, 2, rue Jules Guesdes, 62410 Wingles. Tél.: 21.69.57.58

Vds cop. fighter 24 M pour SN 2 900 F à déb. Guillaume ROBERT, 99, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 46.59.00.60



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

17, rue des Ecoles **75005 PARIS** □ (1) 43 290 290 + • Lundi de 14 h à 19 h

- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop Métro : Maubert Mutualité
 - RER: Luxemboura/St Michel
 - BUS: 63 86 87 Parking: Maubert

25, av. de la Division Lederc N 20 - 92160 ANTONY **☎** (1) 46.665.666 +

• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

ETHER DENDOZ • Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval

FATAL FURY SPECIAL

NOUVEAUTES:

AGRESSORS OF DARK KOMBAT

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux

OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

Lundi de 14 h à 19 h

1490 F

TEL

1490 F

1590 F

299 F 30 F 99 F 39 F

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F

TOTAL A PAYER

 Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h • Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne

Parking 700 places face au magasin
 BUS: 3/4

42, rue de Paris **78100 ST GERMAIN EN LAYE** □ (1) 30 61 47 47 +

• Mardi au samedi de 10 h à 19 h

• RER : St Germain en Laye

• A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE DE 10 Hà 13 H

10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

NEO - GEO

(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO" 995 F ARCADE CARD + 1 JEU 890 F

+ 500 JEUX DISPONIBLES

HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F

3 DO

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la

paume de votre main !!!

Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

RAYON GOODIES

ure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo!

99 F QUINTUPLEUR

999 F WORLD HEROES 2 JET

TEL CO-ROM NEO GEO

CONSOLE NEO-GEO*

xemple de prix occasion : RT OF FIGHTING II 999 F SUPER SIDEKICKS 2

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

· RER : Anto

· BUS: 197 297 395 APTR

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)

CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)

ADAPTATE ID SECTED 10 ADAPTATE ID SECTED 1 ADAPTATEUR SCTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 69 F BATTERIE 6H 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française):

79 F KICK OFF 79 F MICKEY MOUSE 99 F GLOBAL GLADIATOR 139 F SHINOBI 99 F SONIC 2 WOLFCHILD 79 F PREDATOR 99 F MORTAL KOMBAT 189 I

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
NBA JAM 269 F MORTAL KOMBAT II

269 F MORTAL KOMBAT II 299 F SHINING FORCE II 299 F 299 F PETE SAMPRAS TENNIS 299 F SUPER CAESAR PALACE 299 F ALADDIN 299 F WORLD CUP USA 94 299 F MARKO'S MAGIC 299 F ROAD RASH

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
GOLDEN AXE 59 F SONIC 79 F TENNIS ACE 99 F MICKEY MOUSE

GOLDEN AXE 59 F SONIC 79 F IEINIO 2 99
SHINOBI 59 F SUPER TENNIS 79 F SONIC 2 99
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ALADDIN 299 F JUNGLE BOOK

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

695 F 499 F 2990 F 99 F 99 F CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2
MANETTE MEGADRIVE (neuve)

2 MANETTES INFRA ROUGE

299 F ADAPTATEUR SECTEUR

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version françoise):

SONIC 49 F SONIC 2

STREET OF RAGE 79 F TALESPIN 1: 130 F FTERNAL CHAMPION 200 F ROBINSON BASKET 99 F LHX ATTACK CHOPPER 149 F MORTAL KOMBAT 299 F TERMINATOR 2 99 F EUROPEAN CLUB SOCCER 169 F STREET FIGHTER 2' 299 F ANOTHER WORLD 139 F MEGAGAMES (3 jeux)

GLOBAL GLADIATOR 139 F ALADDIN KICK OFF 139 F TEAM USA BASKET 249 F LANDSTALKER 314 F 349 F 249 F NBA JAM MICKEY & DONALD 139 F FLASHBACK 275 F SONIC 3 Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française): HYPER DYNK BASKET 299 F WORLD CUP USA 94 DUNE II 449 F MORTAL KOMBAT II 449 F DRAGON BALL Z 489 F 469 F SUPER STREET FIGHTER II 499 F

LIVRE DE LA JUNGLE 449 F PETE SAMPRAS TENNIS 469 F WORLD HEROES (US) SHINING FORCE II 449 F L'ECOLE DES CHAMPIONS 479 F FATAL FURY II (US) 549 F STREET OF RAGE III 449 F MR NUTZ

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES) 990 F CDX PRO (neuf)

ROAD AVENGER 99 F AFTER BURNER III 2:
BATMAN RETURN 249 F FINAL FIGHT 2: 279 F ECCO THE DOLPHIN 299 F 249 F SHERLOCK HOLMES PRINCE OF PERSIA 249 F SONIC CD 279 F NHL HOCKEY 94 314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française): MEGARACE TEL MORTAL KOMBAT 300 F ILIRASSIC PARK 449 F TEL DUNE 449 F TERMINATOR 499 F ANOTHER WORLD 349 F FIFA SOCCER 449 F TOMCAT ALLEY

CDI PHILIPS

LIVRAISÓN COLISSIMO

(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN **NEUF OU EN OCCASION POUR** TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ..

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

Neuve Occasion CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F

SUPER GAME-BOY 499 F LOUPE LIGHT BOY 59 F PACK BATTERIE (12H) 129 F GAME-GENIE (neuf) 249 F ADAPTATEUR SECTEUR 69 F ADAPT. ALLUME CIGARE 99 F

FORTRESS OF FEAR 49 F CASTELVANIA
CASTELVANIA 79 F SUPER MARIO LAND 1 1:
BATMAN 99 F ASTERIX 1: 99 F MORTAL KOMBAT 175 F 139 F SUPER MARIO LAND 2175 F 175 F ZELDA

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version fronçoise):
POWER RANGERS 249 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 259 F DONKEY KONG 269 F 259 F WORLD CUP USA 94289 F 269 F SCHTROUMPES 249 F MORTAL KOMBAT II SUPER MARIO LAND 3 249 F COOL SPOT

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F

37, Cours Guynemer

60200 COMPIEGNE

44.20.52.52

GAME GENIE 199 F SUPER PROMO JEUX US neuf:
ADDAMS FAMILY 49 F SUPER MARIO 3 49 F BATM
DUCK TALES 49 F ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) 49 F BATMAN 49 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française): 199 F LE LIVRE DE LA JUNGLE 259 F SCHTROUMPFS 199 F MEGAMAN 5 299 F ASTERIX 199 F MEGAMAN 5

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve : **JAGUAR**

CONSOLE + STREET FIGHTER II 690 F MANETTE SUPER 4 79 F Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F RALLONGE MANETTE 39 F 199 F 2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F ADAPTATEUR 6 JOUEURS

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

SUPER PROMO COOL SPOT 199

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : 99 F ALIEN III 99 F JURASSIC PARK 199 F

UITRAMAN ROAD RUNNER R TYPE 139 F ALADDIN MORTAL KOMBAT 169 F MARIO ALL STARS

STARWING 169 F STREET FIGHTER 2 TURBO WORLD LEAGUE BASKET 169 F SUPER MARIO KART Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française): VIRTUAL SOCCER 249 F ECOLE DES CHAMPIONS

399 F MYSTIC QUEST **EQUINOX**

LE LIVRE DE LA JUNGLE 449 F 449 F PSG FOOTBALL SUPER ADVENTURE II449 F

SUPER METROID + livre 449 F

ROCK'N ROLL RACING 439 F FIFA SOCCER SOCCER SHOOTOUT (US)

SUPER STREET FIGHTER II (US) **BUGGS BUNNY**

MORTAL KOMBAT II 549 I 489 F **ACTRAISER 2** TEL F 1 POLE POSITION 2 TEL

YOUNG MERLIN

DRAONG BALL Z

7FIDA III

NRA IAM

269 F

SUPER STARWARS 269 F

FI POLE POSITION 339 F

269 F

FATAL FURY II TEL FIGHTER'S HISTORY 549 F PEPSI JAMMIT TEL EMPIRE STRIKE BACK 549 F STUNTRACE FX

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC

SUPER-NINTENDO →NEO-GEO →3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous

72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32

MASTER-SYSTEM ●NEC ●LYNX voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version or nal PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 1:
RAMICARD à partir de
PISTOLET LOCK-ON
HEROE COLLECTION (les 10 cartes)
TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z
Pin's DRAGON BALL Z
((ardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albu

+ 400 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

IOM		PRENOM		
DRESSE				
ODE POSTAL		VILLE	SAC 2 (192)	
EL DOM :			UR :	
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :	
			MANDAT LETTRE	
		0	CHEQUE CARTE BL	
		2-1	Nº	
经现象区域是关系是对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对对	BERN STREET	12 6 10		

EUE 🗅

Date expiration: ../..

Signature.....

etites a nnonces

Vds Atari 520 STE + jx TRE px 2 700 F ou éch. contre néo-géo. Cédric GAUTIER, 16, impasse du Serpolet, 50200 Coutances. Tél. 33 45 58 93

Vds Rushing Beat, Spider Man, WWF ou éch. les 3 contre DBZ 2 ou 3. Yannick HERNANDEZ, 46, chemin de notre Dame, Saint-Martin, 34300 Agde. Tél.: 67.94.06.51

Vds A 500 + ext + jx + joy + souris + tapis + boite px: 2 000 F. Sébastien CREUSILLET, 37, chemin de Groslay, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.48.21.23

Vds SFC compl. (tbe, boîte) + canto + Street 2 px: 1 490 F. Olivier TACO, 7, square de Gascogne, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.67.13.27

Vds Tiny Toon, Starfox et Mario Kart px : 250 à 300 F. Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74

Vds 3 Do + 2 jx : Horde, Teclips 3 800 F à déb. Hakim RAHMANI, 97, rue de la Folie Mericourt, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.89.83

Vds néo-géo + jx ou sépare. Laurent NEMER, Les Arpéges, bât.: L 17, 13400 Aubagne. Tél.: 42.03.84.75

Vds CPC 6128 + 50 jx + 2 joy ST + prog. Basic px : 2 000 F. Guillaume BLAIN, 6, chemin de Grandvaux, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.68.09

Vds Amiga 2000 + écran + 3 drive + carte AT + très nbx disks! Matthieu FAVRE-TAYLAZ, 7, montée des Escalies, 30133 Les Angles. Tél.: 90.25.36.64 H.R.

Vds Secret of Mana (Snes): 370 F, Star War (S. Fam) px: 200 F. Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél.: 91.06.23.14

Vds jx d'Arcades (SF II, Boxe, D-Dragon...) tbe. Laurent AIACHE, 4, allée du Pont de Madame, appt. nº 139, 33700 Merignac. Tél. : 56.47.39.92

Vds Atari 1040 + 10 jx + joys px : 2 000 F. Julien BRAMARD, 21; rue de la Folieregnault, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.55.73

Vds Méga CD 2 + Sonic CD, px : 1 000 F. Alain BACONNET, 4, allée Lulli, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.32.68 ap. 17 h

Vds Fury 2, A. of Fighting, V-Point (néo-géo) + G.n'gost, Contra... Christophe LAMOTTE, 22, rue C. Clémenceau, 92170 Vanves. Tél.: (16-1) 46.5.15.58

Vds moni coul. pour toutes consoles px: 900 F.
Dominique GASNIER, route de Mulsanne,
72230 Ruaudin. Tél.: 43.75.75.73

Vds Amiga 32 ss gar. + 3 jx (Microlosm) px: 2 090 F. Jérémy BENICHOU, 02, cité Germain Pottler, 78540 Vernouillet. Tél.: (16-1) 39.71.01.46

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds 3 do neuve} \ + \ 1 \ \mbox{jeu} + \ \mbox{CD d\'emo} + \ \mbox{man. px} : \\ 3 \ 800 \ \mbox{F. Benoît BUHLER, 61, rue des Alisiers,} \\ 57000 \ \mbox{Metz. T\'el.} : 87.56.90.80 \end{array}$

Vds éch. Virtua, Racing, Winter Challenge, DB 23 (SFC), NBA, Jam... Marguerite DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. 761.: 26.65.30.71

Vds Jaguar Fra., complète + 2° man. + jeu tbe px : 2 100 F. Christophe CONNILLE, 3, rue Pierre Mendes France, 92290 Chatenay. Tél. : (16-1) 47.02.49.51

Vds nbx jx GB, ach. Snin (jx) another W; Zelda 3, FF5, px: 500 F. Sébastien MONREAL, Kerguionnet. 56110 Gourin, Tél.: 97.23.62.83

Vds Arcades système + carte Jamma Street Fighter 2 + 1 man. px : 3 500 F. Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.98.27

Vds Atari 520 ST + jx + man. + mon. coul. + Redac. + imp. tbe px: 4 250 F. Patrice KHUY, 22, rue Branly, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél.: (16-1) 39.86.65.74

Vds Amiga CD 32 + 9 jx (Microcosm) px : 3 500 F. Germain AUBERT, 31, rue de la Croix, 22100 Dinan. Tél. : 96.85.05.23

Vds Atari 1040 STF tbe + 42 jx + carte Son démo etc... Ermel SAUVETRE, Hameau Cambernon, 50660 Annoville. Tél.: 33.47.77.00

Vds Amiga CD 32 bits ss gar. + 8 jx px : 2 000 F. Alexandre BARBIER, 21, rue du Parc, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.30.56

Vds 3 D0 FZ 1 (tbe, boîte, v. Pal/NT SC) Jean-François CAMPOS, 34, rue Drouot, 75009 Paris. Tél.: (16-1) 42.46.07.21

Vds CDI Philips + 9 CD ss gar. Thibault DOURIS, 163, Parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam. Tél.: (16-1) 34.69.53.20

Vds CD 32 + 5 |x (Microcosm) px: 3 000 F. Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél.: (16-1) 60.07.11.68

Vds CD 32 + 7 jx (Microcosm, Sens-Soccer...) px: 2 600 F. Stéphane BURIN, 44, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél.: (16-1) 39.95.74.15

Vds Jaguar USA (60 H2) + 3 jx px : 2 000 F à déb. Arnault CARAZZO, 13, rue de Touraine, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.85.82

Vds 1040 STE + joy + souris + 60 jx + disks vierges px : 1 500 F. Maxence HUGUES, 29, av. Charles Corbières, 34590 Marsillargues. Tél. : 67.71.67.88

Vds K7 du CES Las Vegas (Nin. 64 bits...) px à déb. Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél.: (16-1) 69.30.80.42

Vds Atari 1040 STF + écran + jx px : 1 500 F. Nicolas FOURNIE, 45, rue Michelet, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.15.29

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds CDI Philips} + \mbox{T. C} + \mbox{souris} + 6\mbox{ CD}: 2\mbox{ 500 F} \\ \mbox{(tbe)}. \mbox{ Cyril CHAPULUT, 12, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly. Tél.: (16-1) 46.37.34.73 \\ \end{array}$

Vds Amiga CD 32 + 4 jx + Pad + 4 jx (Microcosm) px: 2 000 F. Eric HERITIER, 5, rue d'Alsace, 31170 Tournefeuille. Tél.: 61.07.15.34

Vds Pack SF II, Starwing, SC Vania 4, Action Replay: 850 F. Frédéric BORDEY, 25, rue du Cimetière, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél.: (16-1) 39,89.08.09

Vds A500 + 130 jx + joy + souris + util. px : 1 400 F.. Dalibor CEKO, 7, allée Jean-Bancel, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.01.10.39

Vds A500 + 2 joys + souris + jx ou éch. contre néo-géo + jx. Franck. Tél. : (16-1) 30.37.26.71

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 200 jx 1 500 F ou ctre MCD. Ludovic ZAJONZ, 1480, rue Augustin Bay, 59690 Vieux-Condé. Tél.: 27.25.14.73

Vds Borne d'Arcade + 3 cartes Jamma (Street Fighter II...). Stéphane ABDELLI, 180, rue Professeur Beauvisage, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.63.79

LYNX

Vds jx MD tbe px: 100 à 250 F, vds jx Lynx ss not. px: 50 F.Thomas MALISCHEWSKI, 15, rue de Lucheux, 62172 Bouvigny-Boyeffles. Tél.: 21.29.67.53 Vds un lot de 15 jx Lynx + sacoche gratuit px: 1 500 F. Olivier DERARB, 28, allée Hadrien, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél.: 78.79.29.48

Vds Lynx + 8 jx (Batman) px: 600 F. Jobien PRIKELER, 6, qual Turckeim, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.32.57.64

GAME BOY

Vds jeux GB Mistic Quest px : $120\,\mathrm{F}$; Tini Toon px : $110\,\mathrm{F} + 6$ jx de $80\,\mathrm{F}$ à $120\,\mathrm{F}$. Christophe PONSEEL, 160, rue de Dunkerque, 62500 StOmer. Tél. : 21.38.09.43

Vds 14 jx GB dès 100 F vds, ach., éch. jx GB Vds jx NG tbe. Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Viry-Chatillon. Tél.: (16-1) 69.24.41.12

Vds GB + 6 jx (MK; Sml; Lah etc...) + loupe + sacoche px : 500 F. Guillaume BOITELLE, 3, rue J. J. Rousseau, 02820 St-Erme-Outre-et-Ramecour. Tél. : 23.24.22.61

DIVERS

Vds néo + man. + FF2 + Side Kick + M. Lord + Trasm + Viewpoint px: 4 000 F tbe. Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.73.65.14

Vds Amiga CD 32 + 10 jx (Microcosm, Zool...) px : 2 100 F. Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean-Batiste Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04

Vds néo-géo + man. + Side Kick + M. Lord + FF2 + Viewpoin + Trasm px: 3 500 F. Bruno PIERRE, 1, rés. des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47.73.65.14

Vds Amiga 500 ach. Zelda (GB) éch. jx Snin (DK). José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.39.96.73

Vds ou éch. Fatal Fury 2 sur NG px : 800 F (tbe). Stéphane LAURENT, 94, rue du 8 Mai, 62138 Douvrin. Tél. : 21.79.81.55

Vds néo géo + 2 man. + M. Lord px : 2 100 F F. Fury px : 750 F vds MD + Aladdin px : 850 F. Somnuck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24

Vds jx SFC DBZ 3; R. Type 3; Mana px: 275 à 430 F et Nec arc. Card + jx. Alann KERROUX, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 44.23.70.39

Vds ou éch. WH2 px: 850 F art of F. 550 F (port compris). Jean-Armand VUILLEMIN, Léo, 3, rue Raymond Poincaré, 10000 Troyes. Tél.: 25.42.17.35 ap. 19 h

Vds néo géo + man. + 2 jx : Base B. II et Roboar. px : 2 500 F. Sébastien MAGNY, Olizy-sur-Chiers, 55700 Stenay. Tél. : 29.80.34.98

Vds SF2, Super off Road et Pariodus px: 200 F (Snin). Gilles GAULIER, rue Erasme Guichet, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Thi: 142.76.17.58

Vds néo-géo + 4 jx (Samu., FF Spé., Alof 2) vds Amiga + jx. Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél.: 87.98.85.74

Vds Art Book S. Fighters 2 px: 350 F + CD néo-géo + man. + F. Fury 2 à 1 980 F (port compris). Khampol VICHIDVONGSA, 16, av. Edouard Herriot, 94260 Fresnes. Tél.: (16-1) 46.68.16.95

Vds néo-géo + 6 jx + 2 man.: 4 500 F. Antoine TERRIENNE, 220, rue du Roussillon, 84100 Orange. Tél.: 90.34.44.19 ap. de 19 à 20 h

Vds, ach., éch. jx MD Snin DB 2 px : 3 450 F ach. DB 2 Manga Fra. Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.06.11

Vds jx tbe de 150 à 250 F. Jérémy BEGHAIN, 6, rue Rabelais, 59115 Leers. Tél.: 20.02.52.60

Vds éch., jx néo-géo Spin. Master, vds Side Kicks... M. Card. Yannick SALUS, 30, rue Lamartine, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 78.72.85.37

Vds GG + adapt. + 4 jx (Shinobi, batman...) tbe px: 900 F. Philippe RINIERI, 1, rue de Plaisance, 92250 La Garenne-Colombes. Tél.: (16-1) 47.81.94.71 ap. 19 h

Vds jx NG: 3 CB, Samura, FF Spécial. Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél.: 87.98.85.74

Vds Ch. Final Fantazy 2; vds DBZ 3, vds MD. Alexandre SPICHT, Petit Chemin de Serres, Villa La Jeandre, 84200 Carpentras. Tél.: 90.60.93.31

Vds néc-géo + 4 jx (art of Fighting...)px : 3 000 F. Smaël BOUDIA, 14, rue des Vignes Blanches, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.44.47

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

RUBRIQUE à retou	urner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.	oles + n° 35
CHOISIE:		MACHINES:
ACHATS		☐ PC Engine ☐ Megadrive
	NOM:	□ Sega
VENTES	PRÉNOM:	□ NES □ Game Boy
ÉCHANGES	ADRESSE:	☐ Lynx ☐ Divers
CLUBS		Divers
	TÉL.: ajouter 16.1 pour Paris et R.P.	

^{*} Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

Vds final Match Tennis + Tale of Monster Path: 150 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 43.71.43.24.

Vds GT Turbo + Grafx 2 + 9 jeux (Adu. Island etc.): 1 275 F. Julien NICOLET, 18, cité Rochambeau, 37500 Chinon. Tél.: 47.93.08.03.

Vds jx Nes de 100 à 200 F : SMB1, 2, 3, Picsou... Christophe PANASSIE, Chemin de la Molle, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18.

ACHATS

Ach. jx de rôles sur Md (Phantasy Star 2, Landstalker...). Yannick PETITIER, 12, rue du Gros chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73

Ach. jx sur Amiga CD 32 env. listes et px. Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél.: 21.48.28.29

Ach. jx S. Nin.: Magical Quest, Sim City faire offres. Aurèlise MORIN, Les Mullons, 16100 St-Brice. Tél.: 45.32.03.25

Ach. jx World Jockey, Twin Bee PC Denjinn, Time Cruise 2. Freddy VGGT, 26 bis, rue du Colombier Lanore, 63200 Riom. Tél.: 73.38.65.82

ÉCHANGES

Éch. Contra 3 + Roadrunner's Ninja 4 ou vds 250 à 300 F. Damien SAMSOEN, 33, allée du Parc, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.05.39

Éch. Zelda 3, Pilotwings Nscope + 6 jx ctre 2 jx de rôle. Alexandre FLAMME, 2, place Molière, 50300 Avranches. Tél. : 33.70.95.66

Éch. méga CD2 contre 6 jx MD. Jean-Luc LO-RENTE, 43340 Saint-Haon. Tél.: 71.08.29.19

Éch. sur MD Jurassic ParK ou David Robinson ctre Jungle Strike. Richard COSTA, 55, bd Van Iseghem, 44000 Nantes. Tél.: 51.81.07.53

Éch. SFC + DBZ 3 + Goemon 2 + Poptwin 2 ctre néo G + 1 jeu ou vds 1 400 F. Nicolas LALARME, 4, hameau des Accacias, 77250 Villecert. Tél.: (16-1) 64.24.90.97

Éch. vds jx Snin : S. Battletanks Stike Eagle SDD Starwing. Ali KHAOUIS. Tél. : (16-1) 39.57.61.58

Éch. jx Snin cher. préférence Sim City. Sylvain MARTEL, La Rochette, 26110 Le Poët-Sigillat. Tél.: 75.27.31.10

Éch. jx M-Komba et Mr Nutz sur Snin rech. R 1 1/2 Dball Z 2. Alexandre JOSSERAND, Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54

Éch. Snes (USA) + 3 jx (DBZ 3) + adapt. contre duo. Renaud COLLIGNON, 53, rue de Monthermé, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.34.71

Éch. jx Snin Zelda 3 ctre S. of Mana et S. R-Type ctre autre. Mali DOKIC, Parc Municipal, båt. : C2, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.79.03

Éch. S. Aleste, S. Swiv, Ghouls'n'Ghosts ctre DB 2 Il Fr, Axelay... Nicolas LOUIS, 16, rue de la Cossonière, 45100 Orléans. Tél.: 38.56.54.92

Éch. Snin + 8 jx + adapt. ctre néo-géo + jx. Vincent BEAU, 29, allée des Fougères, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 34.50.94.08

Éch. MD + 12 jx + 2 man. ctre Snin + jx. Philippe ISSOREL, 39, av. Sid Brahim les Rêves d'0r, bât. : C, 06130 Grasse. Tél. : 93.09.17.88

Éch. sur Snin Pocky and Rocky et Addams Family. Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél.: 76.49.57.86

Éch. art. of Fighting ctre S. Sidekick ou W. Heroes 2. Frédéric BONNET, 21, rue de la République, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.50.89

Éch. Snin M. World Zelda III contre DBZ III SF II turbo, M. Combat. Arnaud MAGNI, Ranfort, St-Christie d'Armagnac, 32370 Manciet.

Tél.: 62.08.58.11

Éch. Shining in the Darkness Mickey II Super Hy Dlide VS jeu de rôles. Pierre-Louis ROUX, Quartier Fleur de Mai, 26110 Ste-Jalle. Tél.: 75.27.32.47

Tél.: 75.27.32.47

Éch. SF 2 T, lost Viking ctre NBA Jam. Flash Back.

Éch. SF 2 T, lost Viking ctre NBA Jam, Flash Back, DBZ 2. Stéphane HUREAU, Route d'Igason, 52, 36300 Lourdouex. Tél. : 54.06.42.11 Éch. néo géo + jx contre CD Rom Nec + Quint + jx. Sébastien BARBERAT, 15, rue Lamartine, 69150 Decines. Tél. : 72.02.04.92

Éch. MD + 2 man. + Game Adapt + 12 jx contre néo-géo + 1 jeu. Vincent VENDEMINI, 10, rue de la Craffe, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.61.82

Éch. jx Snin (Mortal Kombat, FF etc) Art of Fighting. Julien FEVRES, 51, Impasse des Sources, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.90.96.59

Éch. ach. jx sur GG, Snin, Lynx. Rech. contacts Lyon. Franck VERDIER, 79, chemin des Broussatières, 69126 Brindas. Tél.: 78.45.07.22

Éch. Bubsy VS Jimmy Connors, rech. NBA Jam. Teklin CHAO, 32, rue Ernest Renan, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 43.06.29.40

Éch. ou vds néo-géo + 3 jx + 1 man. ctre Jaguar + 5 jx (3 000 F). Vincent MAUREL, 49, bd Ste Rose, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.45

Éch. ou vds jx Snin. Laurent WAWRZYNIAK, av. de l'Europe, Pavillon Jura, E. 4, nº 11, 59320 Haubourdin. Tél.: 20.07.83.28

Éch. NBA Jam, Fifa Soccer ctre Mortal Kombat, PSG Champ. Frédéric BLANC, 10, lot les Rouyres, 34120 Lézignan-La-Cèbe. Tél.: 67-98.29.7

Éch. Nes + 2 man.+ 6 jx (MM2, SMB 2, Starwar) ctre Snin + jx ou vds 1 000 F. Bruno IMBISCUSO, Chemin Perrey Fourmetot, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.57.43.23

Éch. ach. jx MD et SN. Sam APIC, 132, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.68.02.04

Éch. jx sur Snes et Snin. Cédric PRESLES, 3, rue du Potager, 93250 Villemomble.

Éch. MD + 3 man. + 26 jx (Sonic 3, SF II, MK...) ctre néo-géo + jx + 2 man. Dimitri POLOCZANSKI, 8, allée des Lilas, 08400 Challerange. Tél. : 24.71.13.55

Ech. MD +5 jx +2 pads ctre S. Nin. +3 jx +2 Pads. Nicolas COUTANT, 1, rue du Vieux Logis, 85390 Chavagnes-les-Redoux. Tél.: 51 92 A0 28

Éch. sur Snin: Bubsy (US) ctre jx de basket et autres... Guillaume GOUILLART, 46, rue F. Chopin, 62580 Vimy. Tél.: 21.59.82.12

Éch. Samouraï-Sha VS art of Fighting 2 ou autre. Marcel OWONA, 11 ter, rue Gustave Rey, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.07.95

Éch. S. Nln. +9 jx (NBA Jam...) + Quin. T. + S. Scope ctre néo-géo + jeu. Cédric BURLOT, 5, rue Girardon, 78000 Versailles, Tél. : (16-1) 39.53.02.78

Éch. sur Snin Tmht Fighters ctre Mégam X ou Daz 3. Alexandre STOJANOV, 13, Boucles des Près, St-Pierre, 57100 Thionville. Tél.: 82.34.07.85

Éch. Snin + 6 jx ctre Amiga CD 32 ou Jaguar. Alexandre MESTCHERINOFF, 9, impasse du TOnkin, 69290 Crapone. Tél. : 78.57.25.25

Éch. Mario all Stars contre Mr Nutz ou Bubsy sur Snin. Jacques WALKOWICZ, Les Couailles Vers, 81190 Mirandol. Tél.: 63.36.57.50

Éch. Snes + jx ctre CD 32 + 1 jeu. Samuel PETAT, 7, cité Solazur, nº 80, 65000 Tarbès.

Éch. sur GG: Mickey, D. Duck ctre Mickey 2, C. Rock 2... Christophe CORRE, 27, impasse du Bois Martineau, 85160 Saint-Jean-de-Monts. Tél.: 51.58.84.28

Éch. ach. jx sur MD : 75 F rech. jx de rôles. David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79

Éch. ou vds jx Snes (the 7th Saga; King Arthur World). Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris.

Éch. Snin + 8 jx + 4 man. ctre néo-géo + 2 ou 3 jx + man. Alexis FRADET, 33, rue Etoupée, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.14.50

Éch. jx Snin (nba Jam, SF II T, Zelda 3...) ctre Secret of Mana... Olivier GUILPIN, 8, rue du Cornet, 49100 Angers. Tél.: 41.88.31.26

Éch. Flashback ctre Final Fantasy. Didier LEPERE, 14, rue de Madagascar, 71200 Le Creusat. Tél.: 85.80.28.38

Éch. Snin + 5 man. + 12 jx ctre néc + 3 jx + 2 man. Grégory MOSCATELLI, 4, rue du Bollenberg, 68250 Gundolsheim. Tél. : 89.49.73.80

Éch. ach. vds jx sur néo, SFC, Super CD Nec vds Fatal Fury II: 700 F. Yannick GOMBAT, 6, rue Lefebvre, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 45.31.58.14

Éch. Nhipa Hockey 93' Snin ctre DBZ 2 ou Sim-City Snin. Nicolas MANCEAU, 10, rue Jolleilet, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 46.36.35.92

RESULTATS DU CONCOURS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

paru dans le numéro 33 de

CONSOLEST

1er prix:

UNE TÉLÉVISION, UNE SUPER NINTENDO, UN JEU ROCK'N ROLL RACING

Jonathan ZICOLA - Orange

du 2ème au 5ème prix:

Une Super Nintendo
Un jeu Rock'N Roll Racing

Jacques MORISSE - Le Havre Gilles DHERSE - Le Mans Georges SALUARD - Brétigny s/Orge Veasna KHING - Arceuil

du 6ème au 20ème prix:

Un jeu Rock'N Roll Racing

Stéphane VIGNÉ - La Bouexière
Cédric GOULIER - Auxerre
Rachid BOBDIL - Champigny s/Marne
Mick ESPOSITO - Marseille (11)
Erik PINON - Olliergues
Jean-Christophe BARTOLI - Décines
Jean-Christophe PICONE - Marseille (14)
Daniel RAUCH - Juvignac
Willy FELTRIN - Tuchan
Serge BRIFFAUD - Valenton
Henri RENAULT - Le Havre
Matthieu GUISDON - Saint Berthevin

Matthieu GUISDON - Saint Berthevir Germaine LEYSSÈNE - Panazol Marc SKRZYPCZAK - Vincennes Philippe PASSERELLE - Evreux

NOTATION

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable. DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera. NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé). CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en luimême, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour. INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

LUCAS ART/NES

PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: PARFAIT

DIFFICULTE: MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

CONTINUE: OUI

PRESENTATION

85%

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES

90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION

949

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE

96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES

82%

Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE

88%

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE

94%

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET

94%

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A: jusqu'à 99 F. — B: de 100 à 199 F. — C: de 200 à 299 F. — D: de 300 à 399 F. — E: de 400 à 499 F. — F: de 500 à 699 F. — G: de 700 à 999 F. — H: de 1000 à 1499 F. — I: de 1500 à 2000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20. 90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen...
Pour acheter un jeu noté sous
65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vousmême en cas de déception.
Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

votre console, ruez-vous dessus!

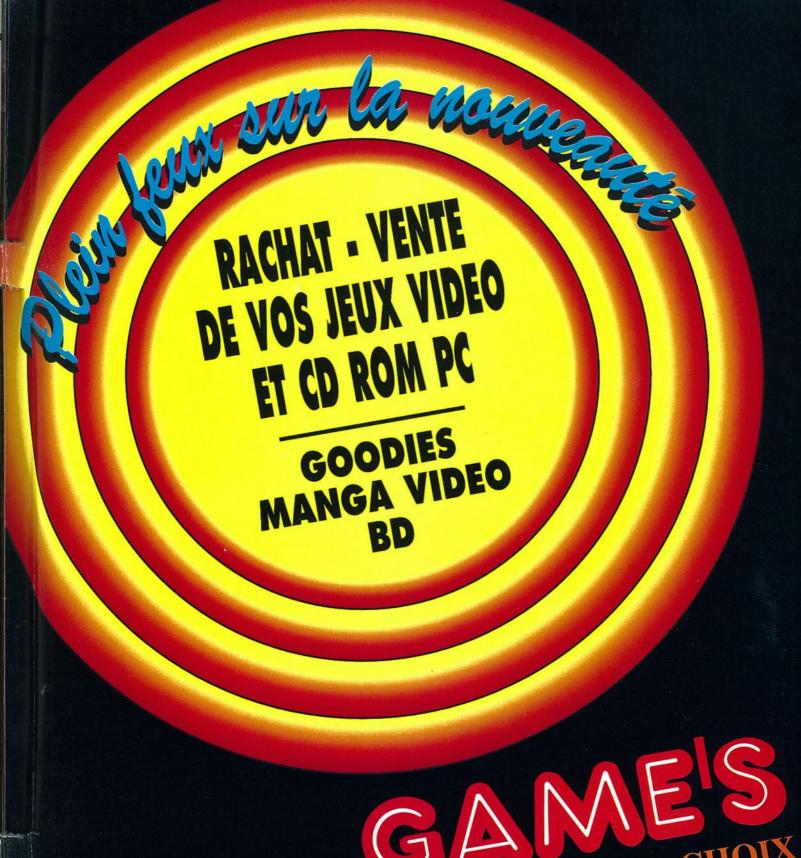
MEGA-HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



S GRAND CHOIX DE JEUX

AMIENS*
Centre commercial Halles du Beffroi Tél: 22 91 73 33

7, Roulevard Kenned Tel: 93 22 55 21

Centre commercial Les 3 Fontaines Tél : 30 75 95 42

Grand Place Tél: 20 13 92 92 ST QUENTIN

Espace St-Quentin Tél: 30 57 13 43

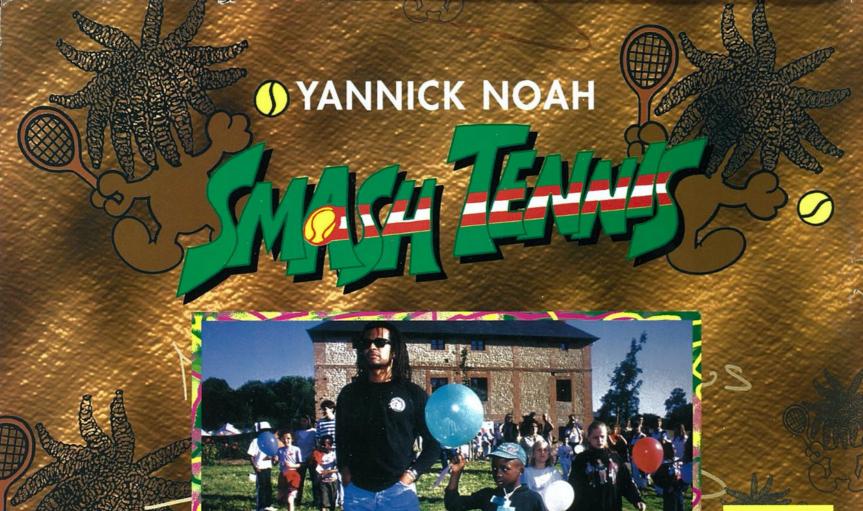
Centre commercial Tél: 39 55 19 20

SCOR

Centre commercial Tél: 50 20 86 06

Centre commercial Tél: 34 65 18 81

* SERVICE ET AVANTAGES DU CLUB GAME'S PLUS (VOIR CONDITIONS DANS VOTRE MAGASIN GAME'S LE PLUS PROCHE ...)



JOYPAD PLAYER ONE 94% **SUPER POWER 91%**













SMASH TENNIS est Vendu au profit de l'association Enfants de la Eure